Interactive Teaching

Oslo, 15th - 20th July 2024



di Luca Malvassori

Programma settimanale

PROGRAMME OF THE TRAINING ACTIVITY - 5 days

"Interactive Teaching - Educational Games, Outdoor Activities, New Technology"

DAY ONE
Welcome and registration
Presentations: staff, participants/sending schools; learning about different
European school systems/dissemination
Coffee Break
Workshop - How to create a motivating, engaging learning environment
Experiencing Educational Games (non-computer based)

Follow-up activities (1) – Useful websites for teaching

DAY TWO
Follow-up activities (1) - Group discussion and gathering the results
Experiencing Educational Games (non-computer based)
Exploring Educational Websites and Online Resources
(Freerice; Babadoom; Incredibox; Classtools)
Coffee Break
Web 2.0 tools (Quizlet, Lyricstraining)
Experiencing Educational Games (non-computer based)
- European Meeting

Follow-up activities (2) - Explore the new tools and choose the top three for your teaching

DAY THREE
Follow-up activities (2) - Group discussion and gathering the results
Web 2.0 tools (Kahoot/Socrative/Quizizz/Wordwall - discussion)
Coffee Break
Web 2.0 tools (Goosechase)
Experiencing Educational Games (non-computer based)

Follow-up activities (3) – Types of outdoor activities

DAY FOUR
09:30 – open end "Values and benefits of Outdoor Education"
Interactive teaching methods using outdoor possibilities: museums, libraries, historic places combined with digital app

DAY FIVE
Follow-up activities (3) - Group discussion and gathering the results
Experiencing Educational Games (non-computer based)
WEB 2.0 tools (Quiver and Plickers)
Coffee break
Workshop: AI and Education
Ethical Considerations in AI-Enhanced Education
Course Wrap-up, Feedback, and Certificates



OUR TEACHER TRAINING COURSES

- Interactive teaching – Educational Games, Outdoor Activities, New Technology
- Education for Sustainable Future
- Digital Resources for Teachers
- Outdoor Learning
- Effective Classroom Management





Course Destinations:

- OSLO, Norway
- KONSTANZ, Germany
- BARCELONA, Spain
- ROME, Italy
- PARIS, France
- ATHENS, Greece

Eruditus Language School
Stampfenbachstrasse 32, 8006 Zurich
https://eruditus-school.com
contact@eruditus-school.com
Tel. 0041 43 300 40 25
OID: E10185249

Oslo - NORWAY
JULY 2024

Eruditus

We care about our learners!

OSLO - NORWAY

Interactive Teaching/Digital Resources

JULY 2024



Felicia Dimulescu
Training Manager



Eleni Vlachomitrou
Eruditus Trainer



Nicoletta Vassiliou
Cyprus



Marilena Adamidou
Cyprus



Viktorija Gailiuviene
Lithuania



Lijana Ivoskiene
Lithuania



Despoina Papaoikonomou
Greece



Anthi Iliopoulou
Greece



Ioannis Papageorgiou
Greece



Óscar Val
Spain



Iuliana Tugui
Romania



Dalė Ūselienė
Lithuania



Antonella Tata
Italy



Daniela Rocca
Italy



Irene Zalambani
Italy



Valeria Brocchi
Italy



Mona Apetrei
Romania



Annemarie Rosa
Italy



Luca Malvassori
Italy



Camelia Andriescu
Romania



Rosalinda Giacchino
Italy



Meli Silvana
Italy



Montserrat Castillo
Spain



Laura Battisti
Austria



Mónica Córdova Montero
Hungary



Eulalia Martínez
Spain



Sabina Rusu
Romania



Sonia Di Poce
Italy



Alicia Molina
Spain



Christoph Huber
Austria



Viktorija Gailiuviene
Lithuania

Lunedì: presentazioni e warm-up activities

1. Ogni studente ha presentato il territorio di provenienza, la propria scuola e il suo ruolo all'interno della stessa.

2. Prima attività (arrivato via mail il giorno prima): il mio nome e perchè mi chiamo così (attività dalla durata max di 1 min)
   L'insegnante (e anche qualche studente) prendeva appunti e alla fine ha fatto domande tipo: chi è quella persona che ha un nome che doveva essere "esotico e insolito"? / Chi ha un nome che viene da un'attrice famosa all'epoca? (lo scopo è fare e farsi conoscere)

Martedì: prime attività e coffee break europeo

- Attività **NON** basate sull'uso del Computer

  Selezionate per la presentazione:
- **Amnesia**: Nome di una persona o di una cosa messa sulla fronte o sul retro della maglia da indovinare facendo domande ma potendo rispondere preferibilmente solo Sì o NO.
- **Trova la tua metà**: tutti i partecipanti hanno delle informazioni che non possono leggere e devono trovare lo studente che le completa facendo domande (es. Romeo/Juliet, Electron/Proton, H2O/Water...)

Altre attività...

- Tetris
- L’informazione scomparsa: si scrive alla lavagna, dopo qualche tempo si cancella una parte di testo (una parola o una frase) e si chiede di completare il testo. Utile per la memoria.
- Trova il senso: si scrive un testo senza alcuno spazio… e si fa una domanda. Esempio:

  all’anzianopiacevamangiarsiunamelaverdecoltanelsuogiardinomentresibevevauncaffèsedutoinveranda

  Di che colore era il frutto che gli piaceva mangiare?
- Taboo: fare indovinare una parola...senza usare alcune parole

Martedì è stato anche European Meeting...culinario!!!









Mercoledì: attività basate sull'uso del computer

Selezionate per la presentazione:

- QUIZZLET: Il sito permette di fare test a risposta multipla. Gli studenti accedono con il proprio telefono inquadrando un QR Code. I risultati e le statistiche sono in tempo reale ed è utilizzabile anche come sfida tra studenti, che possono essere valutati senza accorgersene

- ***QUIZZIZ:*** il sito permette di fare presentazioni, ma soprattutto test a qualsiasi livello, e di qualsiasi genere (dalla risposta multipla, all'inserimento di parole, abbinamento con immagni). Se si dispone di file word o pdf e ci si fida dell'Intelligenza Artificiale si carica il file, si sceglie il tipo di test, la tipologia e il numero di domande e… aspetta… fatto!!
  ATTENZIONE: il materiale, nella versione gratis, una volta pubblicato fa parte del web. Se si fa upgrade resta proprio. (importante nel caso ci siano problemi legati alla privacy)

- **LYRICSTRAINING**: per chi lavora con testi musicali il sito permette di modificare la canzone scelta mentre si vede il video originale. La musica si ferma e si può digitare, scegliere, trascinare… per completare il testo.

App minori, per principianti o per giochicchiare

- Babadum: imparare le lingue, principalmente inglese, ma adatto a bambini.
- Quiver: specialmente utile per bambini in materia come scienze, permette di far vedere in 3D il mondo dello spazio, del regno animale, ma possibile trovare qualcosa anche di storia. Servono schede, scaricabili dal sito e telefonini abbastanza aggiornati.
- FREERICE: con iscrizione oppure semplicemente giocando. Domande e curiosità in diverse materie. Ogni risposta giusta dà del riso (non è chiaro quanto) gratis che verrà poi recapitato ai paesi poveri. A diversi livelli di difficoltà. Non so che succede in caso di risposta sbagliata, ma credo che semplicemente non vengano aggiunti chicchi di riso.
- INCREDIBOX: per giocare con la beat box. Si creano armonie ed effetti cliccando sui cantanti. Per chi ama la musica o vuole fare qualcosa di un po' diverso.

Giovedì: GOOSECHASE

- Esplorare la città in una gigantesca caccia al tesoro

  L'insegnante predispone una serie di obiettivi e domande (fai una foto del teatro dell'opera con il tuo gruppo, che data è scritta sotto la statua di Carlo IV? Ecc).

  Gli studenti scaricano l'app e inseriscono il numero dell'avventura o inquadrano, se a scuola, il codice QR. L'avventura, chiamata missione, di solito è fatta in squadre e ha una validità scelta dall'insegnante, da qualche ora a qualche giorno, anche un intero anno scolastico, se si vuole.

  Il gruppo che porta a casa il maggior numero di risposte corrette vince.

  PRO: divertimento e lavoro in squadra (solo capogruppo dovrebbe postare risposte per evitare pasticci)

  CONTRO: se la durata è molto lunga si rischia di dimenticarsi e non finire la missione.






EGON
Byporten



Una cosetta speciale...

- **PLICKERS**: L'insegnante deve fare un grande lavoro di preparazione per il test finale che risulta però tanto informale quanto "innocente"…

  Il test consiste in una serie di domande con quattro risposte possibili A, B, C, D.

  lo studente dovrà semplicemente alzare una card con un disegno astratto sopra (associato al suo nome) tenendo in alto la lettera che ha, a suo dire, la risposta corretta.

  L'insegnante farà una panoramica delle card alzate dagli studenti utilizzando la macchina fotografica del proprio cellulare senza soffermarsi troppo tempo sulle singole card per acquisire rapidissimamente le risposte.

  Una volta acquisite, le risposte non possono più essere cambiate.

Venerdì: analisi risultati e consegna diplomi



Eruditus Language School
32 Stampfenbachstrasse, 8006 Zurich
mail: contact@eruditus-school.com
webpage: http://eruditus-school.com
tel: 0041 43 300 40 76
OID: E10185249

CERTIFICATE OF ATTENDANCE

This is to certify that

Mr. Luca Malvassori
teacher at

CPIA Cremona - sede di Crema, Italy

has successfully completed an Erasmus Plus mobility by participating in the 30-hour structured course **"Interactive teaching - Educational Games, Outdoor activities, New Technology"** whose aim is to develop awareness of positive effects of learning games and Internet resources in education and to equip participants with practical ideas in order to enhance their student's motivation by using interactive methods and WEB 2.0 tools in their teaching.

This mobility has taken place in Oslo, **July 2024**
(15.07 - 19.07.2024)

Signature and stamp
of the host organisation

Date: 19.07.2024

Foto












Bella
BAMBINA
ristorante
Bella
BAMBINA















Grazie