

CV in breve

Porto,
Portogallo

Esperta di
formazione e
istruzione

Consulente
per progetti
educativi

Ana Paulino



Co-funded by
the European Union

Approccio pedagogico

APPROCCIO INCENTRATO SULLO STUDENTE

Un approccio centrato sullo studente pone al centro le esigenze e gli interessi individuali degli studenti, riconoscendo le loro capacità uniche. Questo approccio consente agli studenti di avere un ruolo attivo nel proprio percorso di apprendimento e favorisce una comprensione più profonda e un coinvolgimento più significativo con la materia.



STRATEGIE DI APPRENDIMENTO

Le strategie di apprendimento attivo sono fondamentali poiché mettono gli studenti al centro del loro percorso di apprendimento, rendendo l'esperienza più coinvolgente e significativa per ciascuno di loro. Utilizzando diverse strategie che coinvolgono attivamente gli studenti nel processo di apprendimento, si ottiene un'esperienza di apprendimento migliorata, con effetti positivi sull'acquisizione e sull'espressione delle conoscenze.

STILI DI APPRENDIMENTO

Gli individui hanno modi diversi di elaborare le informazioni e di acquisire le conoscenze. Identificando queste preferenze, gli educatori possono ottimizzare l'esperienza di apprendimento per ogni studente. Che si tratti di modalità visive, uditive o di una combinazione di modalità, l'adattamento del percorso formativo può migliorare la comprensione della materia.





Strumenti digitali

Farsi ispirare dai makerspaces

I makerspace sono laboratori di apprendimento che si ispirano ai principi dell'apprendimento pratico, della creatività e della collaborazione. Sono influenzati dal movimento dei maker o "artigiani digitali", che enfatizza il valore del tinkering e della sperimentazione per promuovere l'innovazione e la capacità di risolvere i problemi. I makerspace sono progettati per fornire alle persone l'accesso a strumenti, tecnologie e materiali che incoraggiano l'esplorazione e lo sviluppo di abilità pratiche, consentendo loro di trasformare le idee in creazioni tangibili.



STRUMENTI PER LA PROGETTAZIONE

Esistono numerosi strumenti digitali che consentono di creare contenuti e offrono diverse modalità per esprimere le conoscenze, come la creazione di documenti, fogli di calcolo, foto e video, nonché software per disegno e grafica multimediale. Un esempio è Canva, un tool gratuito di progettazione grafica online che educatori e studenti possono sfruttare per comunicare informazioni in modo semplice e creare materiali visivamente accattivanti e interattivi. Canva offre una vasta gamma di modelli per presentazioni, infografiche, poster e altri supporti visivi.

REALTÀ VIRTUALE (VR) E AUMENTATA (AR)

La realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) offrono esperienze immersive e interattive nel campo dell'istruzione.

La VR crea ambienti simulati, mentre la AR sovrappone elementi digitali al mondo reale. VR e AR rispondono a diversi stili di apprendimento, rendendo l'istruzione più coinvolgente e personalizzata. Queste tecnologie rivoluzionano l'apprendimento, consentendo agli studenti di esplorare e sperimentare le materie in modi inimmaginabili, approfondendone la comprensione.





Co-funded by
the European Union



COME ESSERE UN EDUPRENEUR

STRATEGIE INNOVATIVE

Adottare un approccio trasformativo all'educazione considerando che l'educazione trasformativa (UNESCO) si avvale di strategie pedagogiche innovative.



LA DIDATTICA BASATA SULLE EVIDENZE

Utilizzare la didattica basata sull'evidenza (*evidence-based learning*) per sostenere e diffondere le strategie e gli strumenti proposti.

PENSIERO STRATEGICO

Pensare in modo strategico significa trovare modalità di coinvolgimento sempre nuove sfruttando gli strumenti proposti e migliorando la propria capacità di impatto sugli studenti



Più info...



Co-funded by
the European Union



Lanbide Heziketako ikastetxe publikoen sarea
Red de centros públicos de Formación Profesional



Numero Progetto
2022-1-ES-KA220-VET-000089686

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute