

FACTIVE Handbook Summary – Linee Guida and Toolkit

Flipped classroom training Approach for Clothing and Textile Innovative VET Education



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PREFAZIONE

La pedagogia della Flipped Classroom enfatizza le attività di apprendimento che promuovono il pensiero critico e la motivazione degli studenti. Promuovendo una maggiore interazione studente-insegnante durante la lezione in classe, fornisce un'opportunità per discussioni e lavori di gruppo che permettono agli studenti di acquisire esperienza nella collaborazione e competenza nei contenuti.

Spesso sentiamo o leggiamo che "il tessile è ovunque" e "va ovunque", il settore tessile e dell'abbigliamento (T&C) ha la capacità di reinventarsi e raggiungere altri settori di attività, come la salute e l'habitat, offrendo nuove soluzioni, sempre più sostenibili e con una necessaria attenzione all'economia circolare.

Oltre a questa crescita, c'è una realtà che ha rappresentato una sfida per le aziende, i centri tecnologici, gli enti di formazione professionale ed educativa, l'istruzione superiore, le associazioni, oltre le altre parti interessate: la mancanza di forza lavoro qualificata e la difficoltà di attrarre i giovani e trattenere i talenti.

La mancanza di formazione e di ringiovanimento del personale sono decisivi per l'espansione del settore e per permettere gli investimenti.

Il consorzio del progetto FACTIVE ha creato un set di strumenti che mirano a migliorare le dinamiche di formazione attraverso il modello Flipped Classroom, considerato come uno dei più recenti modelli pedagogici che ha il potenziale per cambiare l'attuale modo tradizionale di insegnare.

Questo documento è una sintesi del documento FACTIVE Handbook – Linee guida e Toolkit, in cui si evidenziano le risorse e gli strumenti che si possono utilizzare nella metodologia Flipped Classroom.

Questo documento vi permette di familiarizzare, nella vostra lingua, con i principi del metodo di formazione FACTIVE e di come può essere messo in pratica. In questo senso abbiamo cercato di fare una selezione di titoli dall'handbook.

For a deeper knowledge, we invite you to read the complete handbook which is the result of the IO4 - **FACTIVE Handbook**.

Per una conoscenza più approfondita, vi invitiamo a leggere il manuale completo che è il risultato di IO4 – FACTIVE Handbook.

TABLE OF CONTENTS

PREFAZIONE	2
1. FACTIVE Handbook – tecniche pedagogiche.....	4
2. La metodologia FACTIVE come strategia pedagogica	5
3. Profilo dei formatori FACTIVE.....	6
4. Procedure di valutazione e monitoraggio per l'applicazione del FACTIVE Training ToolKit ..	10
4.1. Valutazione delle Conoscenze Precedenti	10
4.2. Valutazione Intermedia	12
5. Liste di Controllo del FACTIVE Support Kit	14

1. FACTIVE HANDBOOK – TECNICHE PEDAGOGICHE

Nella seguente tabella, si può vedere un elenco di diverse Tecniche Pedagogiche che possono essere applicate nella Metodologia FACTIVE, sia faccia a faccia che adattate all'approccio di apprendimento online. Queste tecniche avranno tutte il loro ruolo e valore all'interno del processo di insegnamento/apprendimento attivo. Può essere utile progettare diverse combinazioni di interventi pedagogici.

Tecniche Pedagogiche	Elemento principale
Esposizione/Lettura	La lezione è il metodo di insegnamento unidirezionale che si basa sulla capacità del formatore di presentare le informazioni.
Dimostrazione	Il formatore impartisce la conoscenza dimostrando come si fa.
Gioco di ruolo	Si lavora sulla capacità di mettersi al posto dell'altro e sull'introspezione.
Discussione guidata	Apprendimento attivo e partecipativo attraverso il dialogo per sostenere la trasmissione di conoscenze.
Simulazione (Realtà Virtuale)	Rappresenta una replica o imitazione di eventi reali.
Imagetics	Visualizzazione di immagini relative alle informazioni da apprendere.
Brainstorming	Tutte le idee sono benvenute per trovare un metodo efficace per risolvere un problema.
Analisi di un Case Study	Gli allievi si confrontano con uno scenario reale o fittizio e devono analizzare la situazione e trovare una soluzione.
Apprendimento Collaborativo (Buzzgroup)	Gli allievi condividono le responsabilità e dipendono l'uno dall'altro per svolgere un compito specifico.
Giochi	Attività guidate da regole basate su situazioni competitive.
Visite di Studio	I viaggi sul campo sono un modo per i corsisti di conoscere nuove realtà e prospettive, al fine di consolidare le conoscenze.
Incidente Critico	Ai corsisti viene data una breve descrizione di una situazione problematica e viene chiesto loro di suggerire una soluzione

Tabella 1- Tecniche Pedagogiche

2. LA METODOLOGIA FACTIVE COME STRATEGIA PEDAGOGICA

Il concetto di metodologia FACTIVE consiste in una combinazione organizzata di metodi pedagogici, tecniche pedagogiche e risorse didattiche. La loro implementazione varia a seconda degli obiettivi desiderati e presuppone una pianificazione efficace e attenta, che tenga conto delle caratteristiche individuali degli allievi, così come dei ritmi di apprendimento di ciascuno.

Nella tabella che segue sono riportati alcuni suggerimenti di attività pedagogiche organizzate per le diverse aree educative e secondo le risorse didattiche necessarie per la loro realizzazione.

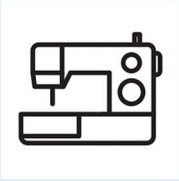
Area delle Attività Educative	Esempi di Attività
Tecnologica 	Istruzione assistita dal computer
	Giochi
	Gamification
	Simulazioni
Intellettuale 	Lezioni
	Formulare domande, rispondere alle domande
	Problem solving
	Case Study
	Attività basate su problemi
	Role-modelling
	Formazione basata su stimoli
	Gioco di ruolo
Professionale 	Metodo del seminario socratico
	Tutoring
	Discussione moderata
	Incoraggiare l'iniziativa individuale e la ricerca
	Affiancamento sul lavoro
	Mentoring e apprendistato
	Stage
Collaborazione tra Studenti 	Rotazione del lavoro
	Coppie e piccoli gruppi guidati con domande
	Coppie e piccoli gruppi guidati con una serie di istruzioni
	Coppie, piccoli gruppi e l'intera classe che creano nuovo materiale
	Formazione di gruppo / Apprendimento collaborativo

Tabella 1- Attività Pedagogiche

3. PROFILO DEI FORMATORI FACTIVE

Nel corso dell'ultimo secolo, i continui cambiamenti e i progressi della scienza e della tecnologia hanno modificato drasticamente le aspettative e i requisiti in molti campi professionali, e il tessile, l'abbigliamento e la moda non fanno eccezione. Mentre nel secolo scorso era accettabile e sufficiente per gli individui avere certe conoscenze e abilità, il 21° secolo ha richiesto agli individui di andare oltre e di acquisire nuove abilità per stare al passo con i cambiamenti sia nel lavoro che nella vita quotidiana. Diverse istituzioni, organizzazioni e studiosi hanno lavorato per identificare le competenze chiave del XXI secolo, ottenendo un quadro focalizzato su un totale di 12 competenze, divise in tre aree principali, le cosiddette 21st Century Skills, di cui i lavoratori e gli studenti di oggi hanno bisogno per avere successo nelle loro carriere:

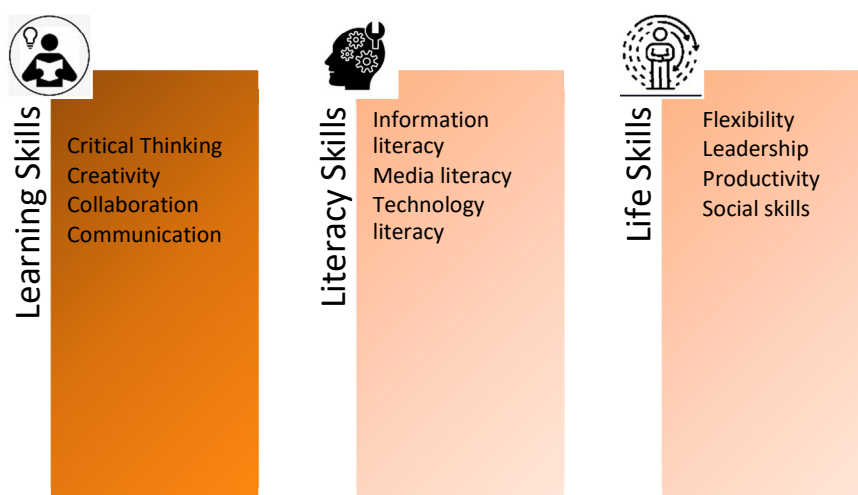


Figura 1- Competenze del 21° secolo

Il trainer Factive deve essere un professionista multitasking, che deve mobilitare simultaneamente le competenze delle aree di psicologia, sociologia, pedagogia, management, marketing, tra le altre discipline.

Lui/lei è il professionista che dovrebbe essere in grado di stabilire una relazione pedagogica positiva ed efficace che promuova e faciliti l'apprendimento, contribuendo allo sviluppo delle competenze previste nel quadro di riferimento predefinito, mobilitando le conoscenze e le abilità necessarie secondo le situazioni e i gruppi specifici, in una gestione localizzata socialmente ed eticamente.

In qualsiasi contesto formativo, le principali responsabilità del trainer Factive sono quelle di creare un buon clima nel contesto formativo, di coinvolgere i discenti e di sostenerli nella pianificazione della loro formazione, nella diagnosi dei loro bisogni di apprendimento, nella formulazione dei loro obiettivi, nell'elaborazione di piani per raggiungerli, nella realizzazione di questi piani, e nella valutazione dell'apprendimento, pratiche che alla fine prenderanno la forma di contratti di apprendimento (o di formazione).

Il piano della lezione è uno strumento di gestione del Formatore che serve come guida e supporto per lo sviluppo efficace ed efficiente della formazione.

Per creare un piano della lezione è essenziale che il formatore capisca prima chi è il pubblico di riferimento, cioè a chi è rivolta la formazione.

A seconda dell'età, le aspettative sul processo di apprendimento sono diverse. Non possiamo dire che ci sia un metodo "giusto" o "sbagliato" per il processo di apprendimento. Ci sono diversi metodi e tecniche che combinati ci permettono di progettare un piano di lezione allineato con le aspettative di tutti coloro che intervengono.

Quello che segue è un case study e un esempio di un piano di sessione completato. Nel Manuale FACTIVE forniamo un esempio di piani di sessione per ogni unità di competenza. Quindi, per avere una comprensione più profonda di come implementare i contenuti del MOOC in un approccio Flipped Classroom suggeriamo di esplorare il documento nel dettaglio.

Design del piano lezione FACTIVE – Esempio con il contenuto del MOOC

Date: xx/xx/xxxx	Learning Unit N. #2 - Sustainability scope	Sessione N. #2 - Sustainable practices in the T&C industry
Target di Riferimento: Dipendenti T&C (Maria)	Session Mode: B-learning	Time: 60' + 90'
Contenuto programmatico: - Pratiche sostenibili, sfide e soluzioni nell'industria T&C. - Soluzioni economiche sostenibili e buone pratiche. - Soluzioni ambientali sostenibili e buone pratiche di sostenibilità ambientale. - Soluzioni sociali sostenibili e migliori pratiche di sostenibilità sociale. - Iniziative generali di sostenibilità aziendale.		Risorse Didattiche: MOOC. Microsoft Teams. Google Forms. Computers. Strumenti digitali: <i>Mindmaster, Picture Note, Kahoot! Mentimeter.</i> Fogli di lavoro – <i>Liveworksheets.</i>
Obiettivi Pedagogici: - Alla fine della sessione online, i tirocinanti devono essere in grado di identificare alcune pratiche sostenibili, sfide e soluzioni nel settore T&C. - In piccoli gruppi, devono anche essere in grado di preparare e presentare un caso di: - o soluzioni economiche sostenibili e buone pratiche. - o soluzioni ambientali sostenibili e migliori pratiche di sostenibilità ambientale. - o soluzioni sociali sostenibili e migliori pratiche di sostenibilità sociale (un tema per gruppo). - o Devono essere in grado di identificare le iniziative generali di sostenibilità aziendale.		
Tecniche Pedagogiche /Attività:		
Introduzione: Ripasso della sessione precedente (Metodo	In corso: Compilazione del foglio di lavoro (Metodo Attivo).	Conclusione: Riepilogo (Metodo Espositivo).

<i>Interrogativo – Tecnica delle Domande).</i> <i>Brainstorming (Metodo Interrogativo e Attivo).</i>	Rassegna della video-lezione accompagnata da domande (<i>Metodo Interrogativo ed Espositivo</i>). Breve analisi dei casi di studio (<i>Metodo Attivo</i>).	Attività di valutazione (<i>Metodo Interrogativo</i>). Distribuzione dei compiti a casa (<i>Metodo Espositivo</i>).	
Valutazione: <i>Mentimeter</i> - Valutazione formativa (<i>Livelli di valutazione della reazione e dell'apprendimento</i>). Test di valutazione dell'apprendimento – <i>Kahoot!</i> (<i>Livello di valutazione dell'apprendimento</i>). Sondaggio sulla soddisfazione della sessione (Google Forms) - <i>Cosa ti è piaciuto di più e cosa possiamo fare meglio?</i> (<i>Livelli di valutazione della reazione</i>). Ulteriore valutazione della presentazione di ogni gruppo di pari (compiti per la presentazione della prossima sessione) – scale di osservazione - (<i>Livelli di valutazione dell'apprendimento e del comportamento</i>).			
Osservazioni: I compiti da richiedere alla fine della sessione sono già definiti dal formatore e saranno condivisi durante la sessione e più tardi nel Forum sulla piattaforma. In questa sessione sono incluse anche attività pedagogiche "in classe" e "a casa".			
Piano di Supporto <i>Funziona come una mini lista di controllo per guidare il formatore nel suo lavoro e per guidare i suoi tirocinanti nei loro compiti.</i>			
<i>Chi fa cosa e quando?</i>	<i>Prima della lezione (Attività a casa)</i>	<i>Durante la lezione (Attività in classe)</i>	<i>Dopo la lezione (Attività a casa)</i>
Formatore	Ha preparato le risorse di apprendimento richieste e le ha rese disponibili, così come gli strumenti di valutazione. Ha organizzato tutte le informazioni che ha riguardo il profilo dei suoi tirocinanti e sul corso.	Semplifica le attività pedagogiche pianificate. Guida i tirocinanti nello svolgimento delle attività pedagogiche. Promuove i momenti di feedback. Tutoraggio.	Fornisce una guida per i compiti del doposcuola. Prepara la lezione successiva.
Allievo	Ha guardato la lezione registrata. Ha preso appunti - <i>Picture Note</i> . Ha fatto mappe mentali – <i>MindMaster</i> .	Prende appunti. Collabora nelle attività pedagogiche. Condivide esperienze e domande. Presenta i propri compiti.	Prepara e condivide idee (Forum). Organizza compiti e risorse. Ricerca. Organizza, elabora e compila informazioni. Studia.

	Ha organizzato le domande.	Promuove la riflessione tra di loro/forma domande.	
--	----------------------------	--	--

4. PROCEDURE DI VALUTAZIONE E MONITORAGGIO PER L'APPLICAZIONE DEL FACTIVE TRAINING TOOLKIT

4.1. Valutazione delle Conoscenze Precedenti

Quando si introduce un nuovo argomento, è sempre consigliabile verificare le conoscenze pregresse degli studenti, in modo che il discente sia consapevole della sua precedente familiarità con l'argomento che l'insegnante presenta e di ciò che ha bisogno di imparare per raggiungere gli obiettivi di apprendimento della lezione. Questa pratica è anche preziosa per l'insegnante, in quanto si fa un'idea della motivazione e della preparazione della classe nei confronti dell'argomento e sarà in grado di adattare il contenuto dell'unità per integrare le lacune nelle conoscenze.

Per questa valutazione delle conoscenze precedenti, raccomandiamo due tipi di attività a seconda del livello, delle competenze professionali e della maturità degli studenti con cui lavoriamo. Quando si insegna agli adulti sul posto di lavoro o attraverso l'apprendimento online, si potrebbe usare un approccio più tradizionale e diretto, ad esempio una tabella in cui gli studenti registrano il loro livello di comprensione ed esperienza su ogni argomento che verrà insegnato durante l'unità. Se stiamo lavorando con studenti più giovani in un ambiente di classe, è una buona idea usare attività più dinamiche e partecipative, come alcune Thinking routine. Questi esercizi sono stati sviluppati dal Progetto Zero della Harvard University School of Education come parte della loro ricerca sul Visible Thinking. Sono semplici attività che possono aiutare a rendere visibile il pensiero. Le Thinking Routines proposte per valutare le conoscenze precedenti degli studenti sono "See, Think, Wonder", "Chalk talk" e "3,2,1, Bridge". Ecco una descrizione di ogni attività e un esempio se necessario.

See, Think, Wonder

Questa attività consiste nel leggere una frase, un testo, guardare un'immagine, guardare un video o ascoltare un suono che introduca il nuovo argomento su cui lavorare e che gli studenti si chiedano individualmente cosa suggerisce loro. Ogni studente deve compilare la seguente tabella:

See <i>Cosa vedi?</i>	Think <i>Cosa pensi stia succedendo?</i>	Wonder <i>Cosa ti fa pensare?</i>

Riempendo questa tabella, lo studente deve pensare a quello che sa su questo argomento, ai pensieri che ha su di esso e a interrogarsi e fare domande.

Dopo aver compilato la tabella, gli studenti condividono i loro pensieri con il resto della classe e l'insegnante scrive le idee principali sulla lavagna. L'insegnante può anche dire quali di questi pensieri/domande troveranno risposta nell'unità, ma sempre senza giudicare. Facendo questo esercizio, l'insegnante ha un'idea della conoscenza precedente che gli studenti apporteranno all'unità e gli studenti hanno una visione più ampia di ciò che stanno per imparare.

Chalk talk

Questa Thinking Routine dà agli studenti l'opportunità di mettere in parole la loro conoscenza e il loro pensiero sull'argomento proposto e allo stesso tempo che li incoraggia a considerare i punti di vista degli altri. È un'attività scritta che può essere svolta in piccoli gruppi, quindi può aiutare gli studenti timidi ad esprimersi.

L'insegnante organizza la classe con gruppi di 4 studenti (circa) e dà ad ogni gruppo un grande foglio di carta con una parola iniziale, una frase o una domanda scritta sopra. Ogni studente ha una penna o un pennarello; useranno colori diversi per assicurarsi che ogni studente partecipi all'attività. L'insegnante chiede agli studenti di scrivere sul foglio le risposte alle seguenti domande:

- Che idee hai/che cosa sai su questo argomento?
- Cosa pensi delle idee degli altri?
- Quali domande ti vengono in mente quando pensi a tutte queste?

Gli studenti risponderanno alle domande e discuteranno l'argomento all'interno del loro piccolo gruppo, mentre l'insegnante gira per la classe aiutando i gruppi più tranquilli o gli studenti, suggerendo idee e incoraggiandoli quando si bloccano.

Dopo essersi assicurato che tutti gli studenti abbiano partecipato, l'insegnante raccoglie i fogli, li mette alla lavagna e gli studenti danno un'occhiata al lavoro degli altri gruppi. Più tardi l'intera classe può discutere sull'argomento e sulle idee emerse.

3,2,1, Bridge

Questa attività è raccomandata durante la precedente valutazione delle conoscenze e come attività di autovalutazione. Consiste di due parti. La prima parte viene fatta prima di spiegare il nuovo argomento, durante la valutazione della conoscenza precedente. Dopo aver introdotto il titolo o la parola chiave del nuovo argomento, lo studente pensa a 3 parole, 2 domande e un'immagine o analogia che gli viene in mente quando sente parlare di questo nuovo argomento. Dopo aver completato l'unità, gli studenti ripetono i passi della routine (3 parole, 2 domande, 1 immagine). Il ponte è la riflessione degli studenti su ciò che hanno imparato e su come ha cambiato la loro visione.

Prima dell'apprendimento	Dopo l'apprendimento
3 Parole/Idee	3 Parole/Idee
2 Domande	2 Domande
1 Immagine o metafora	1 Immagine o metafora
Bridge Spiega come le tue nuove risposte si collegano o cambiano dalle tue risposte iniziali.	

The students share their words, questions and images/metaphors with the rest of the class and the teacher collects the main ideas on the board. In this exercise, maybe some of the words or images may be repeated. By doing this exercise, the teacher has an idea of the previous knowledge the students bring to the unit and the students have a wider vision of what they are going to learn.

After the unit is completed, the students fill the “After Learning” column. By doing this they become more conscious of their learning process and it could also be used as a self-assessment activity.

4.2. Valutazione Intermedia

Parlare del progresso dell'apprendimento non è lo stesso che dare voti agli studenti. La valutazione del progresso dell'apprendimento dà agli studenti continue opportunità di miglioramento. Se gli studenti non capiscono qualcosa o fanno un errore, evitate di etichettarli. Introdurrete invece una diversa strategia di apprendimento e presentate loro più opportunità di apprendimento. Così facendo, l'insegnante promuove tra gli studenti una mentalità orientata alla crescita. Gli studenti con una mentalità orientata alla crescita cercheranno un feedback migliore, persisteranno più a lungo, affronteranno meglio le transizioni e svilupperanno una migliore autoregolamentazione.

Diamo un'occhiata ad alcuni approcci per la valutazione intermedia:

- **Fornire ricompense intrinseche in aggiunta a quelle estrinseche**

Gli studenti a volte possiedono una motivazione intrinseca in cui ricevono piacere dal processo di apprendimento stesso senza bisogno di una ricompensa. La teoria della valutazione cognitiva sostiene questa esperienza affermando che la ricompensa esterna (estrinseca) diminuisce la motivazione interna (intrinseca). Ricompense e punizioni possono indurre ad un pensiero negativo o dare origine a imbrogli.

- **Gli studenti creano i propri test**

Agli studenti piace la sfida di creare i propri test. La motivazione aumenta quando agli studenti viene dato più controllo, e questa maggiore motivazione può, a sua volta, promuovere una mentalità di crescita.

- **Lavorare con gli studenti per eliminare la paura di tentare e aiutarli a sentirsi a proprio agio per ricominciare**

Lavorare con gli studenti per eliminare la paura di tentare e aiutarli a sentirsi a proprio agio nel ricominciare se il loro processo non sta progredendo.

- **Fissare obiettivi ambiziosi e rimanere persistenti nel valutarli**
- Stabilire obiettivi ambiziosi ed essere chiari su come saranno valutati. Aiutare gli studenti a superare gli ostacoli per raggiungere obiettivi ambiziosi. Essere persistenti nel valutare gli obiettivi (non accettare standard inferiori). Gli studenti sono orgogliosi di aver portato a termine un compito difficile.

- **Strumenti di gamification utilizzati per la valutazione**

I metodi e gli strumenti usati per valutare gli studenti variano da quelli tradizionali a quelli più nuovi e moderni. Tuttavia, uno non deve escludere l'altro. La gamification è l'uso di elementi di gioco e tecniche di game-design in un contesto non di gioco.

Un metodo tradizionale può essere modernizzato attraverso gli strumenti utilizzati, per esempio invece di creare un esame a scelta multipla progettato tradizionalmente, l'insegnante può fornire il metodo a scelta multipla attraverso un gioco, dove l'immagine e la sequenza dell'esame diventano un gioco. Attraverso la gamification l'insegnante può avere un impatto positivo sulla motivazione degli studenti. Progettando correttamente il sistema di ricompense, l'impegno degli studenti aumenta ed entrambe le parti sono "ricompensate" dal processo.

Attraverso le valutazioni dei processi gamificati, ci sono diversi elementi che vengono elaborati. Come detto prima, la motivazione e l'impegno aumentano, insieme alla competizione, alla collaborazione tra studenti, alle scelte, al calcolo economico per la ricompensa finale del gioco, ecc.

Studi precedenti di gamification negli istituti di istruzione superiore hanno dimostrato che l'uso di elementi di gioco ha ottenuto risultati promettenti e può essere attraente per le nuove generazioni di studenti, che non sono altro che i nativi digitali, che hanno un alto livello di familiarità con i giochi e sono aperti al concetto di apprendimento da essi.

5. LISTE DI CONTROLLO DEL FACTIVE SUPPORT KIT

Ci sono liste di controllo che supporteranno la valutazione del lavoro/performance del formatore e altre che aiuteranno a valutare la performance e il coinvolgimento dei tirocinanti prima, durante e dopo le sessioni di formazione.

Chiudiamo questo documento con una lista di controllo che aiuti i corsisti, l'effettivo gruppo target, a capire se hanno potuto toccare i punti essenziali delle diverse fasi/sessioni associate alla formazione in cui sono coinvolti, secondo gli obiettivi definiti dal formatore, nelle diverse fasi della formazione (dentro e fuori la sessione di formazione).

Creano un'apertura alla riflessione su possibili miglioramenti che potrebbero essere implementati, o su aspetti che sono già stati evidenziati ma che potrebbero essere ulteriormente sviluppati per fornire una migliore performance.

	<i>Miglioramenti attraverso gli occhi degli allievi</i>
<i>Fase di Preparazione</i>	
• <i>Ascoltare e discutere</i>	
• <i>Organizzarsi per le attività da fare</i>	
• <i>Iniziare il brainstorming</i>	
• <i>Mostrare entusiasmo per l'argomento</i>	
• <i>Fare domande</i>	
<i>Sessione a casa</i>	
• <i>Lavorare individualmente / in gruppo a casa</i>	
• <i>Esplorare le risorse suggerite dall'insegnante</i>	
• <i>Ricerare e raccogliere risorse</i>	
• <i>Prendere appunti per fare brainstorming in classe</i>	
<i>Sessione di classe</i>	
• <i>Condividere risorse e osservazioni con i compagni di classe</i>	
• <i>Analizzare e registrare i commenti sui risultati</i>	
• <i>Lavorare in modo collaborativo creando mappe mentali e/o altri prodotti di sintesi</i>	
• <i>Analizzare i problemi attraverso l'esperienza diretta di collaborazione</i>	
• <i>Condividere idee con gli altri su ciò che hanno imparato</i>	
• <i>Condividere video/documenti/presentazioni con altri studenti</i>	

ERASMUS +

KA2 – Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche

KA202 - Partnership strategiche per l'istruzione e la formazione professionale

Numero progetto: 2020-1-PT01-KA202-078344

Durata progetto:

01st October 2020 – 30th September 2022

Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

© 2020-2022 partner del consorzio FACTIVE. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi e gli altri diritti sui prodotti di terzi menzionati in questo documento sono riconosciuti e di proprietà dei rispettivi titolari.

PARTNER



Portugal



Portugal



Slovenia



Italy



Italy



Spain



Belgium



cre thi dev
creative thinking development

Greece



Spain

www.factiveproject.eu