

SMART LESSON KIT

PROGETTARE UNA SMART LESSON IN 4 FASI

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091



TUTTO CIÒ CHE C'È DA SAPERE SULLE SMART LESSON

Che cos'è una Smart Lesson

Una Smart Lesson è una lezione progettata appositamente per essere fruita direttamente da uno smartphone. Si basa sull'idea che il cellulare, anziché essere una semplice fonte di distrazione, possa diventare un potente strumento di apprendimento e un mezzo per sviluppare competenze tecniche, trasversali e digitali.

Per raggiungere questi obiettivi, tuttavia, le lezioni devono essere progettate utilizzando il Metodo Smart Lesson, che consente di creare esperienze di apprendimento mirate, modulari e coinvolgenti. Queste lezioni si concentrano sullo sfruttamento degli effetti positivi legati allo sviluppo delle competenze digitali chiave.

1. Il metodo Smart Lesson

L'approccio Smart Lesson si basa su quattro pilastri:

- Apprendimento mobile, che progetta lezioni accessibili tramite smartphone
- Active Learning, che coinvolge gli studenti in modo partecipativo e creativo
- DigComp, che si concentra sullo sviluppo e la valutazione delle competenze digitali
- AppOriented, che mette in evidenza il potenziale trasformativo ed educativo delle app

Un modello semplice ed efficace, adatto alle scuole di oggi.

👉 **Per una panoramica completa dell'argomento, leggere: Linee guida metodologiche per la progettazione di una Smart Lesson** https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

2. Gli autori del Metodo Smart Lesson

Il metodo Smart Lesson è stato sviluppato con il supporto del programma Erasmus+ da un partenariato europeo coordinato da Aretés (Italia) e composto da dieci partner di cinque paesi europei: Associazione Open Up e Liceo di Kallithea Elassonas (Grecia), Istituto Vallauri (Italia), Fundación Cibervoluntarios e IES Luis Vives (Spagna), Associazione GO-AHEAD e Liceo rumeno-finlandese (Romania), Organizzazione giovanile LIGZDA e Scuola secondaria Rūjiena (Lettonia).

COME PROGETTARE UNA SMART LESSON (PASSO DOPO PASSO)

Step 1: dare un'identità alla lezione

Ogni Smart Lesson inizia con una carta d'identità ben definita: titolo, argomento, composizione della classe, durata prevista e metodo di consegna (di persona, online o ibrido). Questi elementi sono la base per progettare una lezione chiara, efficace e facilmente riutilizzabile.

Quando pianificate una Smart Lesson, identificate subito questi elementi chiave. Non trascurate i dettagli: queste informazioni rendono la lezione comprensibile e condivisibile con altri educatori.

Consigli pratici 👉 Andate dritti al punto, ma non tralasciate i dettagli: è questo che rende la vostra lezione unica e facile da condividere. Considerate questa fase come il "biglietto da visita" della vostra proposta didattica.

Riferimenti 👉 Il modulo per la carta d'identità si trova nelle Linee guida metodologiche per la progettazione di una lezione intelligente - si veda la sezione 3.3: Il modello di lezione intelligente
https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

Step 2: definire i risultati dell'apprendimento

La seconda fase del Metodo Smart Lesson si concentra sulla costruzione del nucleo pedagogico della lezione. Ciò significa definire chiaramente:

- gli obiettivi disciplinari (cioè i contenuti che gli studenti devono apprendere),
- gli obiettivi delle competenze digitali, basati sulle cinque aree del quadro DigComp 2.2,
- gli obiettivi delle competenze di apprendimento permanente attivate dalla lezione (ad esempio, collaborazione, comunicazione, pensiero critico o risoluzione di problemi).

Consigli pratici 👉 Una buona Smart Lesson non si limita a "fornire" contenuti, ma aiuta gli studenti a sviluppare competenze reali e applicabili. Ricordate: anche una sola competenza digitale ben scelta può rendere la lezione efficace e misurabile.

Utilizzate una formula semplice ma potente quando progettate la vostra lezione: la Formula 3Comp:
Competenze disciplinari + Competenza digitale + Competenze per l'apprendimento permanente

Riferimenti 👉 La struttura delle competenze digitali del modello DigComp 2.2 è riportata nelle Linee guida metodologiche per la progettazione di una lezione intelligente - cfr. sezione 2.3.2: Competenze digitali.
- **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

Step 3: Scegliere gli strumenti giusti per fare la differenza

La terza fase è quella in cui si definiscono gli strumenti digitali da utilizzare durante la Smart Lesson. Elencate le app e le piattaforme che potreste utilizzare (ad esempio, Padlet, Kahoot, Canva, Mentimeter) e spiegate a cosa servono e quali competenze digitali aiutano a sviluppare. Ogni strumento deve avere un ruolo chiaro nella lezione: incoraggiare la riflessione, raccogliere risposte, favorire la collaborazione o creare contenuti.

Suggerimenti 👉 Non è necessario esagerare: concentratevi su strumenti semplici, gratuiti e affidabili. Scegliete quelli che rendono la lezione più interattiva, creativa e coinvolgente. E ricordate: uno strumento è un mezzo, non un fine. Deve migliorare l'obiettivo di apprendimento, non complicarlo.

Riferimenti 👉 Potete trovare una selezione di applicazioni consigliate nelle Linee guida metodologiche per la progettazione di una lezione intelligente - si veda la sezione 2.4 La matrice della lezione intelligente: Come integrare diversi insiemi di competenze. **–**
https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

Step 4: Dare ritmo alla lezione con le 4 Fasi Smart

Una volta definiti la Carta d'identità della lezione, gli obiettivi di apprendimento per i tre livelli di competenza e gli strumenti digitali, la Smart Lesson prende forma attraverso una struttura in quattro fasi nota come modello di e-lesson. Questa sequenza è progettata per guidare sia gli studenti che gli insegnanti attraverso un percorso di apprendimento logico, attivo e mobile-friendly.
Le quattro fasi sono:

- eTASK - Introdurre l'attività, chiarire gli obiettivi e stimolare la curiosità.
- eESECUZIONE - Fase centrale: gli studenti si impegnano con gli strumenti digitali per completare il compito.
- eCORREZIONE - Feedback, confronto tra pari, autocorrezione o input dell'insegnante.
- eVALUTAZIONE - Valutazione finale dell'attività e delle competenze, anche attraverso lo Smart Evaluation Meter.

Suggerimenti 👉 Mantenete la lezione breve, snella e modulare. Ogni fase deve avere uno scopo chiaro e contribuire all'obiettivo di apprendimento. Includere momenti di riflessione e coinvolgere gli studenti non solo nell'apprendimento dei contenuti ma anche nella valutazione dell'esperienza stessa.

Riferimenti 👉 Potete trovare una selezione di applicazioni consigliate nelle Linee guida metodologiche per la progettazione di una lezione intelligente, capitolo 3: Come sviluppare una lezione intelligente.
https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

7 Raccomandazioni chiave per creare una Smart Lesson efficace

Le 7 Raccomandazioni qui presentate sono il risultato di uno sforzo di collaborazione portato avanti dal partenariato del progetto Smart Lesson durante un focus group internazionale tenutosi a Madrid il 9 maggio 2025.

Durante l'incontro, i partner provenienti da Italia, Spagna, Grecia, Romania e Lettonia hanno analizzato le iniziative pilota realizzate nel corso del progetto, confrontando le pratiche, gli strumenti e le esigenze emerse nei diversi Paesi partecipanti.

Attraverso il confronto diretto e l'analisi delle esperienze raccolte nei contesti scolastici, il gruppo ha selezionato le azioni più efficaci e prioritarie per le varie aree di competenza, con l'obiettivo di fornire a insegnanti e formatori una guida chiara, pratica e basata sull'esperienza.

Queste Raccomandazioni rappresentano quindi una sintesi condivisa e validata a livello europeo, costruita sul campo e orientata alla pratica.

1️⃣ Competenze digitali – Sicurezza

La sicurezza digitale non è solo una questione tecnica: è educazione alla cittadinanza digitale. Mira a rendere gli studenti consapevoli dei rischi, responsabili nelle loro scelte online e capaci di proteggere sé stessi e gli altri.

Azioni prioritarie:

1. Integrare la sicurezza digitale nel curriculum in modo interdisciplinare e pratico.
2. Rafforzare la consapevolezza dei rischi digitali attraverso attività educative continue.
3. Affrontare gli aspetti meno visibili della sicurezza (ad esempio, benessere emotivo, aggiornamenti).
4. Coinvolgere attivamente gli studenti nella costruzione di comportamenti sicuri
5. Progettare percorsi educativi adeguati al livello di maturità digitale.

2️⃣ Competenze digitali - Alfabetizzazione all'informazione e ai dati

Saper cercare, analizzare e interpretare le informazioni è il fulcro della cittadinanza digitale. Insegnare agli studenti a valutare criticamente le fonti è oggi una priorità assoluta.

Azioni prioritarie:

1. Rafforzare la valutazione critica delle fonti digitali

2. Integrare gli strumenti digitali nelle attività di ricerca e di analisi.
3. Promuovere un'interpretazione consapevole dei dati
4. Incoraggiare l'autovalutazione e la consapevolezza delle proprie capacità.
5. Fornire un supporto differenziato per le competenze digitali di base

3 Competenze digitali - Comunicazione e collaborazione

La collaborazione digitale non consiste solo nel lavorare insieme online, ma soprattutto nel farlo in modo strutturato, inclusivo e significativo. Simulazioni e ruoli chiari rafforzano le competenze reali.

Azioni prioritarie:

1. Sviluppare le competenze digitali attraverso simulazioni di situazioni reali.
2. Promuovere un uso diversificato degli strumenti di comunicazione digitale
3. Incoraggiare la collaborazione strutturata con ruoli definiti
4. Sostenere gli studenti che si sentono meno sicuri nel collaborare
5. Progettare workshop efficaci sulla gestione del tempo

4 Competenze digitali - Creazione di contenuti digitali

Creare contenuti digitali significa produrre valore, non solo replicare informazioni. È una leva per stimolare la creatività, la partecipazione e il senso di responsabilità.

Azioni prioritarie:

1. Utilizzare la creazione di contenuti come mezzo per aumentare la partecipazione
2. Stimolare la creatività digitale con strumenti avanzati
3. Fornire una formazione tecnica ampia e diversificata sugli strumenti digitali.
4. Integrare corsi sul copyright e sulla citazione delle fonti
5. Monitorare i progressi attraverso la valutazione delle competenze

5 Competenze digitali - Area Problem Solving

Risolvere i problemi sviluppa autonomia, pensiero critico e resilienza. Farlo con strumenti e abilità digitali significa farlo in modo più rapido e accurato. Quest'area sviluppa le competenze che meglio preparano gli studenti alla vita reale.

Azioni prioritarie:

1. Sostenere il passaggio dalla richiesta di aiuto all'autonomia nella risoluzione dei problemi.
2. Insegnare un approccio indipendente e riflessivo ai problemi digitali.
3. Utilizzare i problemi per costruire la fiducia nelle proprie capacità.
4. Insegnare strategie adattive e flessibili per affrontare la complessità.
5. Diversificare le fonti e i metodi di supporto per affrontare i problemi.

6 Competenze per l'apprendimento permanente

L'apprendimento permanente significa coltivare l'autonomia, la riflessione e la capacità di adattamento. Le scuole devono formare gli studenti a diventare protagonisti del proprio percorso di apprendimento.

Azioni prioritarie:

1. Progettare compiti che richiedono iniziativa e gestione autonoma del lavoro.
2. Includere sistematicamente il pensiero critico e la riflessione nei percorsi di apprendimento digitale.
3. Prevedere momenti strutturati di autoanalisi all'interno del processo di apprendimento.
4. Valorizzare la capacità di adattamento come competenza fondamentale
5. Integrare le competenze trasversali nei criteri di valutazione

7️⃣ Smart Lesson

La Smart Lesson è il contenitore dinamico di tutto questo: una lezione mirata, digitale, partecipativa e focalizzata sulle competenze. Il suo valore risiede nella coerenza tra contenuti, strumenti e valutazione.

Azioni prioritarie:

1. Formare gli insegnanti alla progettazione di percorsi di apprendimento digitale personalizzati.
2. Utilizzare strumenti di feedback co-progettati con gli studenti
3. Standardizzare l'uso di attività multimodali, interattive e riflessive.
4. Garantire l'equità nell'accesso alle tecnologie e alle risorse personalizzate.
5. Sviluppare strumenti di monitoraggio per le competenze trasversali.

RIFERIMENTI

👉 *Per il testo completo delle Raccomandazioni, vedere* **Smart Lesson Final Report**

ESEMPI DI SMART LESSON

Volete progettare una Smart Lesson? Potete trovare ispirazione da quelle già progettate e testate durante il progetto.

👉 Vedere le Smart Lesson progettate **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-**

LEARNING PATHS BASED ON THE USE OF SMARTPHONES AND THEIR POTENTIAL TO DEVELOP STUDENTS' KEY SKILLS

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091

smartlesson.eu
info@smartlesson.eu
+39 3494677942

