

# L'ultima newsletter di SKATE!

Il <u>progetto SKATE</u> vuole migliorare l'**inclusione** negli asili nido e nelle scuole materne per i bambini da **0 a 6 anni**, con l'uso di **tecnologie** (assistive).













# Linee guida disponibili!

Le <u>Linee guida di SKATE</u> sull'inclusività nel settore dell'educazione e della cura per la prima infanzia contengono i principali aspetti teorici del Programma di formazione SKATE per gli insegnanti e i professionisti del settore.

Le Linee guida SKATE forniscono una panoramica delle questioni essenziali per un uso appropriato delle tecnologie digitali (TIC e AT) in contesti educativi inclusivi per i più piccoli (0-6 anni). Le Linee guida SKATE sono costituite da quattro capitoli:

- ¶ Educazione inclusiva
- P Educazione e assistenza alla prima infanzia
- ↑ Tecnologia: TIC e AT
- ? Creare un'educazione inclusiva digitale in contesti educativi

Leggi le linee guida di SKATE

# Il programma di apprendimento SKATE è pronto e testato!

Insieme a diversi professionisti del settore, il team del progetto ha sviluppato un <u>programma di formazione</u> per insegnanti e professionisti dell'educazione e della cura della prima infanzia, sul tema dell'educazione inclusiva basata sulla tecnologia. Il programma di formazione è composto da **quattro moduli**:

- Modulo 1: Educazione inclusiva e educazione della prima infanzia
- Modulo 2: Tecnologia: Utilizzo delle tecnologie nel settore della prima infanzia
- ¶ Modulo 3: Tecnologia: Utilizzo delle tecnologie assistive nel settore della prima infanzia
- ¶ Modulo 4: Creare un'educazione digitale inclusiva nel settore della prima infanzia

Ogni modulo del Programma di formazione è composto da sessioni per tre diversi livelli di esperienza:

- **Principiante**
- **?** Avanzato

Un totale di 50 membri del team scolastico (insegnanti, educatori (speciali), coordinatori pedagogici, paramedici, direttori) hanno partecipato a uno dei programmi di formazione SKATE in quattro paesi europei. Questo programma di formazione è stato allineato al sistema scolastico locale e adattato in base alle esigenze delle scuole partecipanti. Queste sono state identificate attraverso il quadro di autovalutazione Entelis per le scuole.



In seguito alla formazione, i partecipanti hanno valutato il programma, consentendo al team del progetto di apportare ulteriori modifiche e di finalizzare i programmi di formazione locali.

# Attività didattiche inclusive basate sulla tecnologia nelle scuole partecipanti!

Durante la fase di progettazione, i membri del team scolastico, con la guida degli esperti di tecnologie, hanno progettato **21 attività inclusive** in classe utilizzando le tecnologie digitali (assistive e non).

L'obiettivo era quello di migliorare la partecipazione di tutti i bambini, e in particolare la partecipazione e l'inclusione dei bambini con bisogni educativi speciali. Nel fare ciò, i team scolastici hanno utilizzato due modelli: 1) un **modello di caso**, per descrivere il profilo dei bambini

identificati come bambini con bisogni educativi speciali e 2) un **modello di attività**, che supporta lo sviluppo dell'attività di classe inclusiva basata sulla tecnologia. È possibile scaricare entrambi i modelli sul <u>sito internet del progetto</u>.

Nei quattro Paesi, circa **330 bambini in età prescolare**, con e senza bisogni educativi speciali, provenienti da **14 scuole dell'infanzia**, sono stati coinvolti nelle attività di classe basate sulla tecnologia.

Alcune delle **tecnologie utilizzate** durante le attività in classe sono state: lavagna interattiva, lavagna a LED, proiettore, altoparlante Bluetooth, software educativo, tastiera BigKeys, BigTrack (trackball), giochi pedagogici Osmo per iPad, tablet, penna a C, sensori, sequenziatore di storie digitali, album fotografico parlante, GoTalk, pittogramma parlante (Touch and Talk), mollette parlanti, CBoard, adattatori e simboli per la comunicazione aumentativa e alternativa (CAA).

Alcuni **esempi di attività in classe** svolte nei diversi paesi sono: la narrazione di storie con sequenze e struttura della storia tramite l'uso di CBoard; il riconoscimento delle lettere dell'alfabeto e dei fonemi in lettere maiuscole e minuscole etichettando le immagini e copiando (ad es, da lettere minuscole a lettere maiuscole) con l'uso di una tastiera BigKeys; l'uso di un sequenziatore di storie digitali/album fotografico parlante durante il cerchio mattutino; l'uso di Osmo per tutti i giovani studenti in uno degli angoli di apprendimento; e l'apprendimento di diverse sillabe con l'uso di una penna C.



Dopo l'implementazione delle attività di classe, 22 membri dell'équipe scolastica e 53 genitori hanno valutato le attività in cui sono stati coinvolti, completando un sondaggio (uno per i membri dell'équipe scolastica e uno per i genitori). Le valutazioni sono state per lo più positive.

Due citazioni dai sondaggi:

¶ "Lo strumento [Osmo] è molto gratificante, dovremmo avere il coraggio di usarlo di più in classe e non solo individualmente". (insegnante)

¶ "Siamo molto grati e soddisfatti di questo dispositivo [AAC]. Nostro figlio è davvero cambiato (in positivo) grazie ad esso". (genitore)

I risultati dei sondaggi sono riportati in questo articolo.

#### **Eventi SKATE**

A maggio, in ogni Paese partner è stato organizzato un evento per gli insegnanti, i professionisti e gli altri stakeholder del settore per condividere i risultati del progetto.

## Cipro

Il 19 maggio è stato organizzato l'evento a Cipro.

96 professionisti dell'istruzione e famiglie sono stati introdotti al progetto SKATE e alle informazioni di base sulle tecnologie assistive e sull'accessibilità nell'istruzione e non solo. Dopo la sessione plenaria, si sono svolti tre workshop paralleli:

- $\centering \centering \centerin$
- ¶ Workshop 2: Attività accessibili e tecnologie assistive nel settore della prima infanzia
- ₩ Workshop 3: Didascalie e video accessibili



#### Italia

In Italia sono stati organizzati due eventi:

- $\centering$  22 maggio quattordici professionisti e famiglie hanno imparato qualcosa in più su come facilitare l'inclusione dei bambini di età compresa tra 0 e 6 anni.



# Belgio

Il 25 maggio più di 80 insegnanti, educatori e paramedici hanno partecipato all'evento organizzato a Bruges.

Hanno avuto modo di conoscere i risultati del progetto SKATE:

- ♀ Come si può rendere l'educazione alla prima infanzia più inclusiva?
- Quali tecnologie (assistive) possono essere utilizzate a questo scopo?
- Alcuni esempi ispiratori di buone pratiche dal progetto
- P Esperienze di inclusione e tecnologia (assistiva) a Cipro
- P Laboratori pratici con la tecnologia (assistiva)



# Repubblica della Macedonia del Nord

Nella Repubblica della Macedonia del Nord l'evento si è svolto il 31 maggio presso la facoltà di pedagogia del paese. Educatori, insegnanti, genitori e altre parti interessate hanno imparato a conoscere l'inclusione e la tecnologia (assistiva) nel settore della prima infanzia.

L'evento si è articolato in due parti:

- Presentazione dei risultati del progetto
- ¶ Una tavola rotonda in cui il pubblico ha avuto modo di saperne di più sulla sperimentazione del programma di apprendimento SKATE e sull'implementazione di attività didattiche inclusive basate sulla tecnologia.



## **SKATE alla Conferenza AAATE 2023**

I partner del progetto SKATE hanno partecipato alla <u>17a Conferenza</u> <u>Internazionale dell'Associazione per l'Avanzamento delle Tecnologie</u> <u>Assistive in Europa (AAATE)</u> a Parigi dal 30 agosto al 1 settembre!

Il consorzio ha presentato:

The Design and Implementation of Technology Based Inclusive
Classroom Activities in Inclusive Early Childhood Education and Care: a
Pilot Study in Four European Countries.

M II quadro delle competenze SKATE.

Il progetto SKATE è stato riconosciuto durante la presentazione della guida UNICEF "The use of Assistive Technology in Inclusive Education: Una guida per insegnanti e team scolastici", a cura di Katerina Mavrou. Il quadro di competenze SKATE e le linee guida SKATE sono stati adottati e adattati per lo sviluppo della guida, insieme ad alcuni precedenti lavori di ricerca nel campo delle tecnologie assistive nell'istruzione, e SKATE è un elemento centrale nel contenuto della guida.



# Il team SKATE si è riunito per l'ultima volta!

Dopo tre anni, questo progetto Erasmus+ si è purtroppo concluso. Durante l'ultimo incontro fisico presso il campus Thomas More di Geel, abbiamo fatto un bilancio del progetto e guardato al futuro.

Alcune delle conclusioni dell'incontro transnazionale e del progetto:

- Ottimi risultati e materiali che possono essere utilizzati dalle strutture per la prima infanzia per creare ambienti di apprendimento inclusivi digitali.
- Un'ottima collaborazione tra i partner internazionali: Mobilab & Care, Dominiek Savio, AIAS Bologna Onlus, Università Europea di Cipro, Open the Windows.
- Scambio di buone pratiche e competenze tra quattro Paesi europei.
- Tanta motivazione e nuove idee di progetto per promuovere l'inclusione e le tecnologie (assistive).





Grazie per aver seguito il progetto SKATE e buona fortuna per l'implementazione degli strumenti SKATE anche da voi. Se avete bisogno di aiuto, ad esempio per i corsi di formazione SKATE, non esitate a contattarci: skate@thomasmore.be.

Ci auguriamo che questo progetto sia uno stimolo per una corretta implementazione della tecnologia (assistiva) fin dalla giovane età per facilitare l'inclusione di tutti i bambini

# Date un'occhiata ai nostri social!

