



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



# Skills & Knowledge on Assistive Technology in Early childhood inclusive education

GA-N°2020-1-BE02-KA201-074810

## SKATE ICT/AT Competency Framework

# Indice

Indice .....	2
A. Introduzione .....	1
B. Struttura del Competency Framework di SKATE:.....	3
1. Aree di competenza.....	3
2. Livelli di competenze .....	4
3. Presentazione del Competency Framework di SKATE.....	5
4. Idee per lo sviluppo future del framework.....	6
C. Il Competency Framework di SKATE.....	7
D. Riferimenti .....	13



# SKATE ICT/AT Competency Framework

## A. Introduzione

L'educazione inclusiva digitale e l'uso di tecnologie assistive per promuovere l'educazione inclusiva dei bambini con disabilità e di tutti gli studenti sono punti centrali nelle discussioni relative all'ambito dell' "educazione per tutti", dell'apprendimento senza barriere e delle politiche e pratiche educative non discriminatorie (Hoogerwerf, et al, 2021). Una delle principali barriere alla piena inclusione digitale e all'utilizzo della tecnologia a supporto dell'educazione inclusiva per gli studenti con disabilità è la mancanza di consapevolezza e di competenze rilevanti dei vari attori del settore educativo (Hoogerwerf e Mavrou, 2021). Il riconoscimento di tali barriere ha portato ricercatori e professionisti nel campo dell'educazione inclusiva e della tecnologia (assistiva) a esplorare modi per responsabilizzare gli educatori e facilitare l'acquisizione di competenze relative all'uso della tecnologia per l'educazione inclusiva negli ambienti educativi. La progettazione e lo sviluppo di competency frameworks ha fatto parte di questi sforzi, a livello locale, regionale ed europeo, dando vita a una serie di quadri di riferimento specifici per particolari gruppi di utenti, gruppi di professionisti o altre popolazioni target. La sfida è stata quella di rispondere alle esigenze di una varietà di soggetti interessati nel campo dell'istruzione, a diversi livelli di istruzione. Inoltre, rivolgersi in modo specifico agli educatori che lavorano con bambini piccoli, cioè nel campo dell'educazione e della cura della prima infanzia, è stato ancora più complesso, poiché l'uso della tecnologia nei primi anni di vita è sempre stato oggetto di dibattito. Pertanto, l'uso della tecnologia per l'educazione inclusiva della prima infanzia è il punto focale del progetto SKATE.

Il presente competency framework mira a fornire una panoramica completa delle abilità e delle competenze relative alle diverse aree di sviluppo professionale necessarie per **progettare, sviluppare, implementare e valutare con successo attività educative inclusive attraverso le tecnologie digitali.**

Questo framework si basa su due premesse:

1. Attualmente la distinzione tra ICT e AT è piuttosto sfumata. Sebbene esistano ancora tecnologie digitali sviluppate specificamente per i bambini con disabilità (ad esempio, dispositivi di input speciali, software/app speciali per la riabilitazione), esse vengono comunque utilizzate sempre più spesso in combinazione o in sostituzione di tecnologie tradizionali come tablet o smartphone. Come conseguenza della convergenza tra le tecnologie tradizionali e quelle assistive, gli educatori devono ora essere consapevoli delle potenzialità e dell'utilità sia delle ICT che delle AT per garantire l'inclusione dei loro studenti. Di conseguenza, qui ci riferiamo alla tecnologia per l'inclusione come **ICT/AT.**

2. Il framework proposto è pensato per **tutte le possibili figure educative** (ad esempio, insegnanti di classe, insegnanti di sostegno, pedagogisti) che sono coinvolte nell'educazione e nella cura della prima infanzia (ECEC), tenendo conto del fatto che possono lavorare in qualsiasi momento con tutti i tipi di bambini piccoli. Di conseguenza, si evidenzia che si tratta di un quadro di sistema più unificato, che non fa una distinzione specifica tra sistemi educativi ECEC unificati (0-6 anni) o divisi (0-3 e 3-6 anni).

Alla luce di queste premesse, il nostro obiettivo è quello di creare un competency framework che riunisca gli indicatori e le competenze già inclusi in frameworks esistenti che sono specifici per alcune componenti degli obiettivi del nostro progetto. Queste componenti sono:

- **Educazione inclusiva** e pedagogie inclusive come la differenziazione e la **progettazione universale per l'apprendimento**.
- Competenze in materia di **tecnologie digitali (assistive)** e inclusione digitale.
- **Educazione e cura della prima infanzia** inclusiva

Tenendo conto di quanto sopra, il team di lavoro sul Competency Framework ha deciso di consultare i seguenti frameworks esistenti:

1. **Indice di inclusione:** <http://www.csie.org.uk/resources/inclusion-index-explained.shtml>.

Questo framework suggerito dal Centre for Studies on Inclusive Education, sotto la supervisione di Booth e Ainscow, è un insieme di materiali per guidare le scuole attraverso un processo di sviluppo scolastico inclusivo. Si tratta di costruire comunità di sostegno e di promuovere risultati importanti per tutto il personale e gli studenti. Il framework mira a fornire indicatori e competenze per un approccio scolastico completo, mirato sia alla cultura e alle politiche scolastiche che alla pratica in classe. Per gli obiettivi del competency framework di SKATE, suggeriamo di concentrarci solo sulle pratiche in classe, in quanto più rilevanti per i programmi di apprendimento da sviluppare nel progetto. Inoltre, l'idea è di rielaborare gli indicatori dell'Indice di inclusione che verranno adottati e adattati qui sulla base dell'educazione della prima infanzia.

2. **Universal Design for Learning** <https://www.cast.org/impact/universal-design-for-learning-udl>

Questo framework è uno dei concetti principali identificati come temi centrali nella proposta SKATE. Il framework può fornire competenze e attività molto dettagliate attraverso l'analisi dei tre principi fondamentali, realizzando guidelines e checkpoints. Tuttavia, visto il quadro più generale richiesto da SKATE, suggeriamo di adottare e adattare l'idea/concetto centrale dei principi generali dello UDL e, magari, di utilizzare le linee guida dettagliate e i checkpoints come strumento durante lo sviluppo dei programmi di apprendimento e l'implementazione del framework.

3. **Entelis+ Competences Framework:** <https://entelisplus.entelis.net/wp-content/uploads/2022/01/D3.17-ENTELIS-Competency-framework.pdf>:

ENTELIS+ è stato sviluppato come competency framework per coloro che sostengono l'inclusione digitale delle persone con disabilità. Si basa sull'idea del **DigCompEdu** (<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>) e dei competency frameworks **ATLEC** sullo sviluppo delle competenze digitali a diversi livelli dei singoli studenti, nonché sul competency framework ATLEC per i professionisti (<https://atlec-project.eu/>).

4. **KPT Guidelines for Lifelong Learning in Assistive technology:** [https://www.at4inclusion.org/wp-content/uploads/2020/12/KPT-bookguidelines\\_ENG\\_11\\_557-2.pdf](https://www.at4inclusion.org/wp-content/uploads/2020/12/KPT-bookguidelines_ENG_11_557-2.pdf):

Le guidelines KPT sono state redatte nell'ambito del progetto Keeping Pace with Assistive Technology (KPT), un progetto europeo per lo sviluppo dell'educazione e della formazione in ambito delle tecnologie assistive (AT). Le guidelines sono incentrate su una concettualizzazione piuttosto ristretta della tecnologia assistiva, specifica per le persone le cui disabilità vengono interpretate come limitazioni, mentre il progetto SKATE si concentra maggiormente sulle figure educative (insegnanti e i loro collaboratori) in un

quadro di educazione inclusiva come approccio completo alla scuola con il supporto delle tecnologie digitali (assistive). Pertanto, la KPT è stata consultata per il framework SKATE in modo più flessibile.

## **B. Struttura del Competency Framework di SKATE:**

### **1. Aree di competenza**

I competency frameworks differiscono in modo significativo in termini di aree (domini) di competenze che includono, in quanto queste possono variare in termini di obiettivi, destinatari, impostazione e portata. Nel campo delle ICT/AT e dell'alfabetizzazione digitale in generale, vari competency frameworks si concentrano su diversi aspetti delle competenze, dallo sviluppo di abilità più tecniche e pratiche ad aspetti più attitudinali e di comprensione, o una combinazione di essi. Altre variazioni riguardano lo sviluppo individuale delle competenze o lo sviluppo di capacità più collettive e di gruppo/organizzative. Ai fini del progetto SKATE è stato adottato un mix di prospettive di sviluppo delle capacità individuali e di gruppo, come spiegato in precedenza in questo documento. Inoltre, sulla base del lavoro della rete ENTELIS e dei progetti ENTELIS ed ENTELIS+, il team di SKATE ha deciso di definire le seguenti aree/domini di competenza. Questi si ispirano ad **alcuni domini/aree del Entelis Self-Assessment Tool for Schools** (<https://www.entelis.net/resources/tools-e-g-curricula-courses-handbooks-etc/>) e a punti/aree del **Methodological Framework di SKATE (IO1/A1)**. Le aree hanno preso in considerazione l'aspetto pedagogico dello sviluppo professionale delle figure educative (cioè la progettazione e l'implementazione di pedagogie appropriate per l'ECEC e l'educazione inclusiva), l'aspetto delle competenze digitali (cioè la conoscenza, la selezione e l'utilizzo delle ICT/AT) e l'aspetto del ruolo di leadership delle figure educative (cioè la gestione, l'amministrazione e le collaborazioni a livello di classe e di scuola).

#### ***Aree di competenza del competency framework di SKATE per le figure educative per l'utilizzo delle ICT e delle tecnologie assistive per l'educazione inclusiva***

- **Progettazione del programma e del processo di apprendimento:** quest'area includerà le competenze per la progettazione relativa agli apprendimenti: ad esempio, la valutazione dei bisogni e delle barriere (identificazione dei bisogni dei bambini e delle esperienze precedenti), la definizione degli obiettivi e dei risultati di apprendimento, la pianificazione/progettazione di attività di apprendimento e di valutazione appropriate per l'ECEC, lo sviluppo e l'integrazione dei PEI nel programma della classe inclusiva, gli indicatori UDL.
- **Implementazione delle strategie di insegnamento e apprendimento:** quest'area includerà le competenze per l'implementazione di pedagogie inclusive, l'integrazione di ICT/AT nel processo di apprendimento, l'implementazione delle linee guida UDL.
- **Risorse:** quest'area comprende la conoscenza delle ICT e delle AT che possono essere utilizzate nell'ECEC, la selezione, la modifica, lo sviluppo/creazione e l'uso di risorse di base (ICT/AT) e le competenze digitali degli educatori.
- **Gestione della classe e collaborazioni:** quest'area comprenderà la definizione dei ruoli, compreso il coinvolgimento dei genitori e degli studenti, l'insegnamento collaborativo, gli esperti di AT e altri professionisti, le questioni di gestione più pratiche come l'installazione delle attrezzature, la sicurezza, la manutenzione e il supporto tecnico, l'allestimento dell'aula.

## 2. Livelli di competenze

I competency frameworks spesso distinguono tra livelli, per i quali si possono usare diverse terminologie, e tra diversi step di progressione, abilità o competenze. Ad esempio, alcuni frameworks utilizzano un approccio a tre livelli: es, Base, Medio, Avanzato oppure Principiante, Intermedio, Esperto, ecc. Altri utilizzano un approccio a sei o otto livelli (ad esempio, DigComp 2.1. per i cittadini), che suddivide ulteriormente i tre livelli comuni in progressioni di competenza più specifiche e dettagliate. Inoltre, alcuni frameworks definiscono i propri livelli in base ai livelli educativi standard, come i livelli EQF, mentre altri scelgono di definire i propri livelli in relazione al contesto specifico di quel particolare framework e li presentano come indicatori di competenza per ogni dominio di competenza.

Per lo sviluppo del Competency Framework di SKATE, è stato deciso che i livelli di competenza saranno limitati a tre: Principiante, Intermedio e Esperto.

Per la definizione dei livelli è stato utilizzato l'approccio personalizzato delle dichiarazioni di competenza. Il team del progetto ha deciso di non mappare i livelli del framework di SKATE con l'EQF, in quanto l'EQF è utilizzato principalmente per frameworks più ampi che vengono successivamente estesi a programmi di certificazione e hanno diversi criteri per valutare il livello di competenza. Inoltre, l'obiettivo del progetto SKATE è quello di concentrarsi sulla creazione di capacità per lo sviluppo delle competenze digitali degli educatori e di altri professionisti che supportano gli studenti con disabilità a sviluppare le proprie competenze digitali, ed è stato costruito sulla base del lavoro di progetti precedenti e in corso della rete ENTELIS: i progetti ENTELIS ed ENTELIS+. Pertanto, è presente un importante collegamento con i risultati di tali progetti e, con questo scopo, i livelli di competenza per il progetto SKATE:

- (a) Sono mappati con lo strumento ENTELIS self-assessment tool for schools. Lo strumento si concentra maggiormente sull'approccio e sulla valutazione dell'intera scuola. Tuttavia, la definizione del livello di competenze dei singoli educatori in relazione all'intero approccio scolastico per l'educazione inclusiva digitale è concettualizzata nell'idea più ampia di un approccio più ecosistemico. Inoltre, i programmi di apprendimento del progetto SKATE saranno sviluppati attraverso un approccio di co-progettazione che coinvolge diversi possibili membri di un contesto scolastico ECEC e, per questo motivo, un approccio all'intera scuola per la definizione dei livelli di competenza sembra più appropriato rispetto a un approccio di sviluppo delle competenze più individuale.
- (b) Seguono l'approccio del Competency Framework dei formatori di ENTELIS+, in cui sono state sviluppati degli indicatori di competenza per definire i tre livelli di competenza utilizzati nel framework. Questi indicatori di competenza includono le singole competenze identificate in ciascun livello nelle aree (domini) di competenza.

Sulla base di questa logica, i tre livelli del Competency Framework di SKATE sono definiti come segue:

o **Principiante:** *Indicatori di competenza:* acquisire le conoscenze, abilità e comprensione di base a livello di riconoscimento e considerazione del diritto degli studenti con disabilità ad avere accesso e utilizzare le ICT/AT nell'ECEC. Questo è collegato allo strumento ENTELIS self-assessment tool for schools come indicazione per l'avvio di una buona pratica.

o **Intermedio:** *Indicatori di competenza:* acquisire e sviluppare buone conoscenze, abilità e comprensione a livello di progettazione di esperienze di

apprendimento con l'uso delle ICT/AT per tutti gli studenti e, in particolare, per quelli con disabilità nell'ECEC. Questo è collegato allo strumento ENTELIS self-assessment tool for schools come indicazione di aver fatto alcuni e/o buoni progressi a livello di classe con la collaborazione delle principali parti interessate.

o **Esperto**: *Indicatori di competenza*: acquisire e sviluppare conoscenze, abilità e comprensione molto buone (in alcuni casi esperte) a livello di implementazione e valutazione di esperienze con l'uso delle ICT/AT per tutti gli studenti e, in particolare, per gli studenti con disabilità nell'ECEC, oltre a sostenere i colleghi a questo scopo. Questo è collegato allo strumento ENTELIS self-assessment tool for schools come indicazione di una buona pratica a livello scolastico (che coinvolge, cioè, la maggior parte del personale scolastico e dei collaboratori).

### 3. Presentazione del Competency Framework di SKATE

La Tabella 1 presenta il modo in cui il Competency Framework di SKATE è stato strutturato e presentato per facilitare l'allineamento delle singole competenze/indicatori in ciascuna Area in tutti e tre i Livelli.

**Tabella 1: Il formato/presentazione dell'output:**

<b>Livello</b>  <b>Aree</b>	<b>Principiante</b>  <i>(corrispondente a 1 &amp; 2 dell'ENTELIS self-assessment)</i>	<b>Intermedio</b>  <i>(corrispondente a 3 &amp; 4 dell'ENTELIS self-assessment)</i>	<b>Esperto</b>  <i>(corrispondente a 5 dell'ENTELIS self-assessment)</i>
<b>Progettazione del programma e del processo di apprendimento</b>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>
<b>Implementazione delle strategie di insegnamento e apprendimento</b>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>
<b>Risorse</b>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>
<b>Gestione della classe e collaborazioni</b>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>	<i>Indicatori/competenze</i>

#### **4. Idee per lo sviluppo future del framework**

Poiché il progetto SKATE segue un approccio di co-progettazione, un ulteriore elemento strutturale del quadro potrebbe essere il suo ulteriore supporto con esempi di scenari. Il framework sarà utilizzato per assistere il team SKATE e gli stakeholder coinvolti nella progettazione e nello sviluppo dei programmi di apprendimento per la formazione degli educatori. Si suggerisce quindi che durante e dopo l'implementazione dei progetti pilota, gli insegnanti/partecipanti possano mappare le loro pratiche come esempi e scenari nel framework e aggiungerli nella versione finale. Gli scenari dovrebbero essere il risultato delle fasi precedenti del progetto: l'implementazione dello strumento di autovalutazione ENTELIS per le scuole, lo sviluppo dei programmi di apprendimento, la progettazione dei processi di apprendimento con l'uso delle ICT/AT e la loro implementazione pilota da parte degli educatori partecipanti e il feedback ottenuto da educatori, formatori e studenti (e genitori).



## C. Il Competency Framework di SKATE

Livello	Principiante	Intermedio	Esperto
<b>Aree</b>			
<b>Progettazione del programma e del processo di apprendimento</b>	<p>Identificare l'importanza della partecipazione di tutti.</p> <p>Essere consapevoli delle barriere fisiche digitali, sociali e di altro tipo alla partecipazione dei bambini con disabilità.</p> <p>Pianificare lezioni e momenti di gioco avendo in mente tutti i bambini.</p> <p>Progettare attività di valutazione che contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi di tutti i bambini.</p> <p>Progettare attività di apprendimento e gioco che promuovano lo sviluppo, l'educazione, la collaborazione e la partecipazione dei bambini.</p>	<p>Individuare e rimuovere le barriere all'apprendimento e alla partecipazione in tutti gli aspetti del programma e della pianificazione delle lezioni.</p> <p>Definire il gioco che rispetta i principi della progettazione universale e gli obiettivi di gioco e apprendimento della ECEC.</p> <p>Tenere in considerazione i principi della progettazione universale per i bambini in termini di coinvolgimento, rappresentazione e azione &amp; espressione in tutti gli aspetti del processo di apprendimento e gioco e della progettazione con l'uso di ICT/AT.</p> <p>Trasferire gli obiettivi del programma educativo individualizzato dei bambini in</p>	<p>Identificare le abilità e i bisogni dei singoli bambini e confrontarli con gli effettivi obiettivi di apprendimento.</p> <p>Progettare un programma e delle lezioni che promuovano la consapevolezza di tutti i bambini a proposito delle ICT/AT e della diversità.</p> <p>Valutare e riprogettare piani di lezione basati sui principi della progettazione universale per l'apprendimento, integrando ICT/AT per supportare tutti i bambini.</p> <p>Convalidare l'adeguatezza delle TIC/AT utilizzate dagli bambini.</p>

Livello	Principiante	Intermedio	Esperto
<b>Aree</b>			
	Essere consapevoli dell'importanza e dei benefici delle ICT/AT per tutti i bambini e in particolar modo per i bambini con disabilità.	<p>relazione alle ICT/AT all'interno di una pianificazione inclusiva delle lezioni.</p> <p>Tenere in considerazione il possibile uso delle ICT/AT in tutti gli aspetti della progettazione del curriculum e del processo di apprendimento.</p>	Formulare raccomandazioni e fornire supporto ai colleghi per l'uso delle ICT/AT sulla base dei principi della pedagogia inclusiva.
<b>Implementazione delle strategie di insegnamento e apprendimento</b>	<p>Incoraggiare la partecipazione di tutti i bambini durante le attività di insegnamento e apprendimento.</p> <p>Applicare soluzioni di accessibilità di base nelle attività di gioco e apprendimento per i bambini con disabilità.</p> <p>Incoraggiare giochi con soluzioni ICT/AT per tutti i bambini.</p> <p>Rappresentare un modello positivo di utilizzo delle soluzioni ICT/AT da parte degli insegnanti/educatori.</p>	<p>Promuovere l'interazione e collaborazione di tutti i bambini usando la creatività e l'imparare tramite il gioco.</p> <p>Inserire le ICT/AT come parte integrante delle attività di gioco e di apprendimento.</p> <p>Utilizzare le ICT/AT personali dei bambini con disabilità in tutte le attività di apprendimento e di gioco.</p> <p>Supportare e fornire possibilità ai bambini di utilizzare le ICT/AT nelle attività dentro e fuori dalla classe.</p>	<p>Progettare e implementare attività collaborative per tutti i bambini dentro e fuori dalla classe.</p> <p>Differenziare materiali, obiettivi di apprendimento, metodologie di insegnamento e approcci di valutazione tramite l'uso delle ICT/AT e requisiti di accessibilità per tutti i bambini.</p> <p>Fare riflessioni e riprogettare l'apprendimento per coinvolgere attivamente i bambini nell'uso delle loro ICT/AT e dei requisiti di accessibilità.</p>

Livello	Principiante	Intermedio	Esperto
<b>Aree</b>	<p>Tenere in considerazione di poter fornire opzioni alternative attraverso le ICT/AT per i bisogni di apprendimento, linguaggio, motori e sensoriali di tutti i bambini.</p> <p>Incoraggiare la comunicazione tramite l'uso strumenti vari e alternativi fra tutti i bambini.</p> <p>Fornire opportunità di familiarizzare con le soluzioni ICT/AT a tutti i bambini.</p>	<p>Identificare materiali e strategie inaccessibili che escludono alcuni bambini da una qualsivoglia attività di apprendimento, gioco o socializzazione.</p> <p>Fornire metodi alternativi di valutazione dell'apprendimento, del linguaggio, dell'apprendimento motorio e sensoriale, dello sviluppo e delle prestazioni di tutti i bambini tramite l'uso delle ICT/AT.</p>	
<b>Risorse</b>	<p>Distribuire equamente le risorse scolastiche in classe per supportare l'inclusione.</p>	<p>Essere a conoscenza delle ICT/AT di base che possono essere usate per l'inclusione di bambini con disabilità nella classe.</p>	<p>Creare materiali accessibili per supportare la partecipazione dei bambini con disabilità al gioco e all'apprendimento.</p>

Livello	Principiante	Intermedio	Esperto
Aree			
	<p>Riconoscere le soluzioni ICT/AT di base per specifici bisogni dei bambini.</p> <p>Avere una conoscenza tecnica e funzionale di base a proposito dell'equipaggiamento specifico usato da specifici bambini.</p> <p>Essere a conoscenza di percorsi quali l'accesso ai fondi, consulenze professionali sull'uso delle ICT/AT e supporto come richiesto per soddisfare i bisogni dei bambini.</p>	<p>Usare ICT/AT e strumenti per l'accessibilità per far fronte ai bisogni di specifici bambini.</p> <p>Essere a conoscenza di fonti di informazione affidabili riguardo le soluzioni ICT/AT a livello locale/nazionale e dei meccanismi di finanziamento, politiche e standard a livello locale.</p> <p>Installare, configurare e implementare ICT/AT comuni per bambini con disabilità.</p> <p>Fare riferimento alla legislazione e procedure politiche riguardo all'accesso ai fondi, consulenze professionali sull'uso delle ICT/AT e supporto come richiesto per soddisfare i bisogni dei bambini.</p>	<p>Supportare I genitori dei bambini attraverso la selezione di ICT/AT e processi/meccanismi di finanziamento.</p> <p>Riconoscere i limiti delle risorse/ICT/AT cercando continuo miglioramento.</p> <p>Cercare ed individuare ICT/AT e risorse sull'accessibilità per far fronte ai bisogni specifici di ciascun bambino.</p>

Livello	Principiante	Intermedio	Esperto
<b>Aree</b>			
<b>Gestione della classe e collaborazioni</b>	<p>Dare valore alla condivisione di idee, esperienze e barriere sull'uso delle ICT/AT con i colleghi.</p> <p>Pianificare, insegnare e valutare l'uso delle ICT/AT insieme ad altri insegnanti nell'educazione inclusive.</p> <p>Collaborare con operatori scolastici o altre figure di riferimento (es. genitori, altri insegnanti) per l'implementazione delle soluzioni ICT/AT nell'ambiente scolastico.</p> <p>Comunicare con tutte le figure di riferimento (es. genitori, altri insegnanti, operatori scolastici, ecc.) riguardo a temi relative alle ICT/AT nella ECEC.</p>	<p>Essere a conoscenza degli esperti da contattare per mettere in atto un piano di implementazione di ICT/AT.</p> <p>Organizzare l'ambiente di apprendimento (attività, risorse, opportunità di partecipazione, collaborazione, ecc.) per promuovere l'interazione e rispettare i bisogni e caratteristiche individuali dei bambini.</p> <p>Comunicare e documentare i risultati dell'uso delle ICT/AT in una classe ECEC a tutte le figure di riferimento coinvolte.</p> <p>Essere consapevole delle procedure per risolvere problematiche nell'uso delle ICT/AT usando un approccio in team.</p>	<p>Gestire l'installazione, la manutenzione, gli aggiornamenti e la sicurezza delle ICT/AT e delle applicazioni di accessibilità.</p> <p>Organizzare/partecipare/gestire/coordinare gruppi multidisciplinari di figure di riferimento per pianificare e implementare attività di apprendimento basate sulle ICT/AT.</p> <p>Supportare i colleghi nello stesso campo della pratica educativa.</p> <p>Gestire la comunicazione con le autorità nazionali o locali per le questioni di ICT/AT nell'ECEC.</p>

Livello	Principiante	Intermedio	Esperto
Aree			
	<p>Essere consapevole dell'importanza di rimanere aggiornati sulle pratiche innovative nell'uso delle ICT/AT nella ECEC per l'educazione inclusiva.</p> <p>Essere a conoscenza delle pratiche di autoriflessione riguardo all'uso delle ICT/AT nella ECEC per l'educazione inclusiva.</p>	<p>Incoraggiare la partecipazione a progetti e innovazioni che utilizzano ICT/AT in ECEC per l'educazione inclusiva.</p> <p>Implementare pratiche di autoriflessione riguardo all'uso delle ICT/AT nella ECEC per l'educazione inclusiva.</p>	<p>Partecipare e implementare progetti e innovazioni che utilizzano ICT/AT in ECEC per l'educazione inclusiva.</p> <p>Supportare e condividere a colleghi pratiche di autoriflessione riguardo all'uso delle ICT/AT nella ECEC per l'educazione inclusiva.</p>

## D. Riferimenti

- Booth, T. and Ainscow, M (2002). *Index for Inclusion: Developing Learning and Participation in Schools*. Centre for Studies on Inclusive Education, United Kingdom. Available at <http://prsinstitute.org/downloads/related/education/IndexforInclusion.pdf> & <http://www.csie.org.uk/resources/inclusion-index-explained.shtml>
- CAST (2022), *Universal Design for Learning*, Available at: <https://www.cast.org/about/about-cast>
- Entelis+ Competences Framework (2022), Available at <https://entelisplus.entelis.net/wp-content/uploads/2022/01/D3.17-ENTELIS-Competency-framework.pdf>
- Gresswell, A. and Evert-Jan Hoogerwerf, E.J. (2007). *KPT Guidelines for Lifelong Learning in Assistive technology*, KPT Consortium, Available at: [https://www.at4inclusion.org/wp-content/uploads/2020/12/KPT-bookguidelines\\_ENG\\_11\\_557-2.pdf](https://www.at4inclusion.org/wp-content/uploads/2020/12/KPT-bookguidelines_ENG_11_557-2.pdf)
- Hoogerwerf, E.J., MAVROU, K. and Traina, I. (Eds.) (2021). *The Role of Assistive Technology in Fostering Inclusive Education. Strategies and tools to support change*. London & New York: Routledge.
- Hoogerwerf, E.J. & MAVROU, K. (2021). Inclusive education and digital empowerment as part of wider societal challenges. In E.J. Hoogerwerf, MAVROU, K. and Traina, I. (Eds.). *The Role of Assistive Technology in Fostering Inclusive Education. Strategies and Tools to Support Change*. Routledge.