



INTEGRAZIONE SOCIALE E L'EDUCAZIONE INCLUSIVA



Integrazione sociale e l'educazione inclusiva

Titolo del progetto: Creatività e apprendimento basato sul lavoro per l'inclusione sociale
Obiettivo principale del progetto: Scambio di buone pratiche
Acronimo del progetto: CreatiVET
Data di inizio del progetto: 2020 09 01
Data di fine del progetto: 2022 12 31

Data di pubblicazione

September 2022

Partners:

FA-Magdeburg | Germany
Rogepa | Romania
Cross Culture International Foundation Cyprus | Cyprus
Colegiul Tehnic "Anghel Saligny" | Romania
CPA di Giuseppina Bomba | Italy
Edremit Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi | Turkey



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

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un avallo del contenuto il quale riflette solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



Alcuni materiali, indicati nella legge sul diritto d'autore come "opere", sono pubblicati sotto una Licenza Creative Commons (tipo di licenza: Attribuzione-Non-commerciale-Non opere derivate) e possono essere utilizzati da terzi purché siano rispettate le condizioni di licenza. Tutti i materiali pubblicati secondo i termini di una licenza CC sono chiaramente identificati come tali.

© Questo articolo è stato pubblicato da creativet.eu/ sotto una licenza Creative Commons. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.bibb.de.

link alla Licenza Creative Commons a cui si fa riferimento:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

Contenuti

Obiettivi della formazione	6
Media per l'inclusione	8
Benefici dell'uso dei Social Media	10
Rischi e pericoli per i giovani nell'utilizzo dei social media:	12
Benefici della diversità	13
Comprendere la diversità e l'inclusione!	14
Il ruolo dei fumetti come strumento di inclusione	17
Come usare SLIDO	18
ActionBound	19
Museo - Un giorno di attività di apprendimento culturale	23
Tutto sull'apprendimento	25



1. Obiettivi della formazione

- Focus su come includere creativamente tutti gli studenti da background diversi in un sistema educativo
- Fornire risorse aggiuntive e idee per implementare pratiche e strategie inclusive e creative
- Rafforzare la capacità di un sistema educativo di raggiungere tutti gli studenti nella comunità creando un sistema di educazione inclusivo.

Incontrare la squadra



Marina Aristodimou
Coordinator/Educator/Trainer



Pan Michaels
Artist/Trainer



Francesco Luzopone
Social Worker



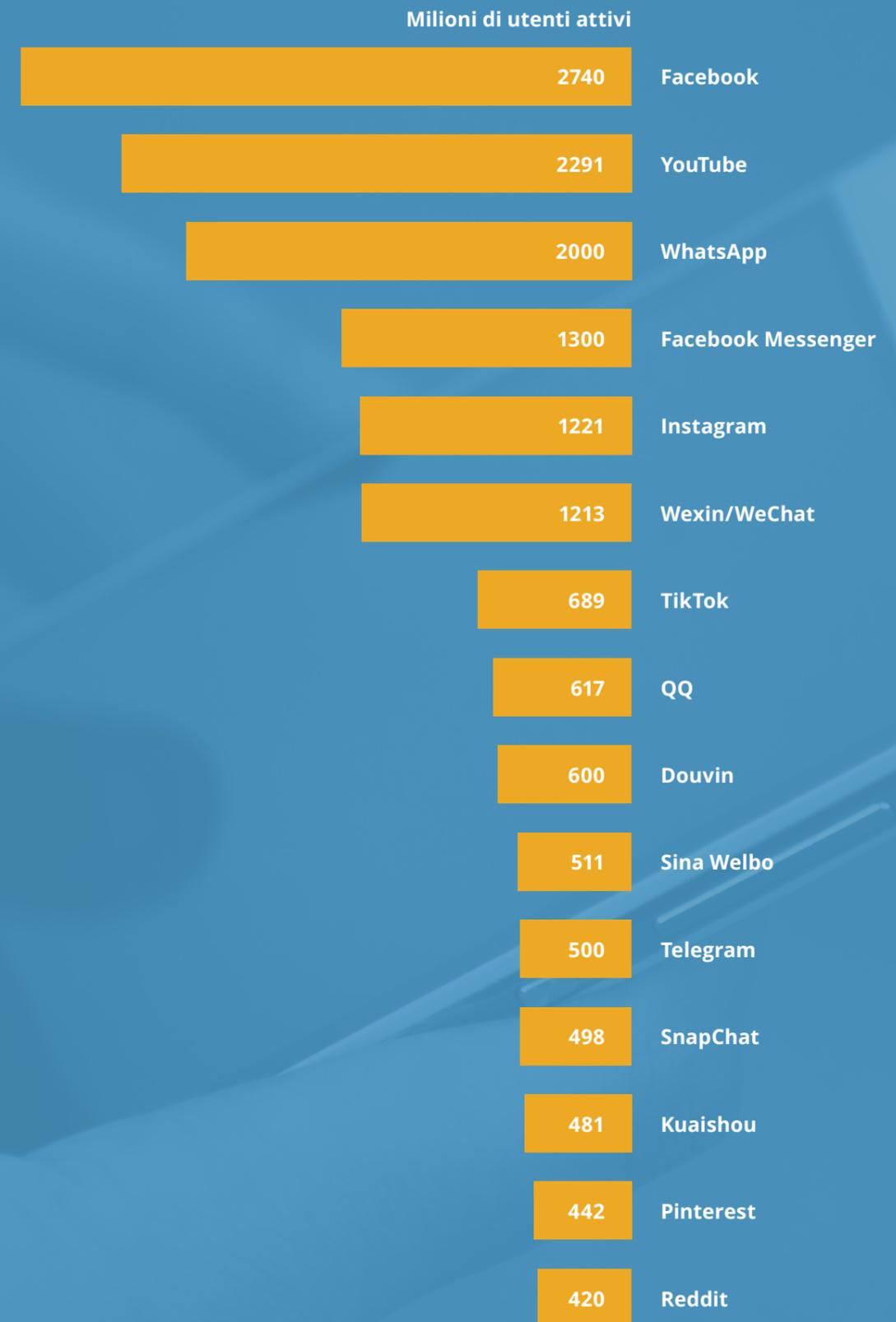
Ole Lorenz
ICT



2. Media per l'inclusione

Facebook è la piattaforma social media più largamente diffusa nel mondo con una chiara preponderanza sugli altri social media ma avendo target simili a altre piattaforme come Twitter e Instagram

I primi 15 siti e app di social media per numero di utenti attivi



<https://www.dreamgrow.com/top-15-most-popular-social-networking-sites/>

Data from March, 2022

Benefici nell'uso dei Social Media

Ampliare le connessioni e comprendere il mondo:

Gli adulti con background migratorio possono imparare e apprezzare le diverse prospettive e visioni per capire meglio il mondo intorno a loro e cementare le proprie conoscenze su una miriade di temi. Con tutte le idee diffuse sulle diverse piattaforme possono scoprire nuove aree di interesse e utilizzare piattaforme per l'apprendimento.



Campagne social:

I social media possono aiutare i giovani a creare consapevolezza su un particolare argomento che abbiano interesse a creare un reale impatto nel cambiamento (esempio cercare progetti Erasmus).



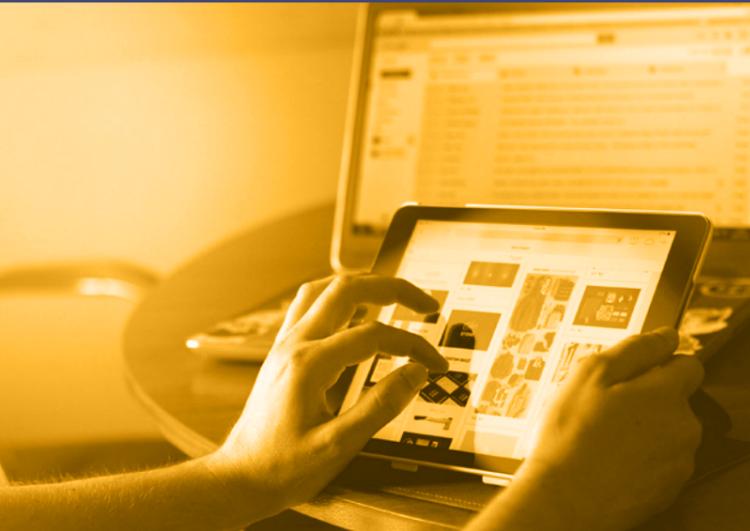
Sviluppare un'identità digitale positiva:

I giovani adulti possono utilizzare i loro account come CV per condividere i loro risultati, mostrare i loro talenti e costruire un portfolio online positivo che possa avvantaggiarli con il passare del tempo (es. LinkedIn).



Sviluppare competenze tecniche e di comunicazione:

Essendo i social media parte della vita di tutti i giorni è importante per bambini e giovani imparare come comunicare online e prepararsi così per future opportunità professionali. Ciò può aiutarli anche nell'interazione con famigliari e amici.



Rafforzare le relazioni:

Avere accesso ai membri della famiglia che possono vivere a chilometri di distanza da amici che si sono trasferiti da un'area locale può aiutare a mantenere le relazioni e consentire loro di rimanere in contatto e condividere la propria vita con facilità.



Rimuovere gli ostacoli per sviluppare legami:

I social media rimuovono gli ostacoli nell'incontrare e mantenere relazioni e possono aiutare a costruirle senza alcun ostacolo. Per gli adulti con disabilità o per coloro che si sentono in difficoltà nello stringere relazioni nella propria comunità possono diventare un incredibile modo per connettersi con altre persone e condividere idee e interessi.



Un posto dove cercare supporto:

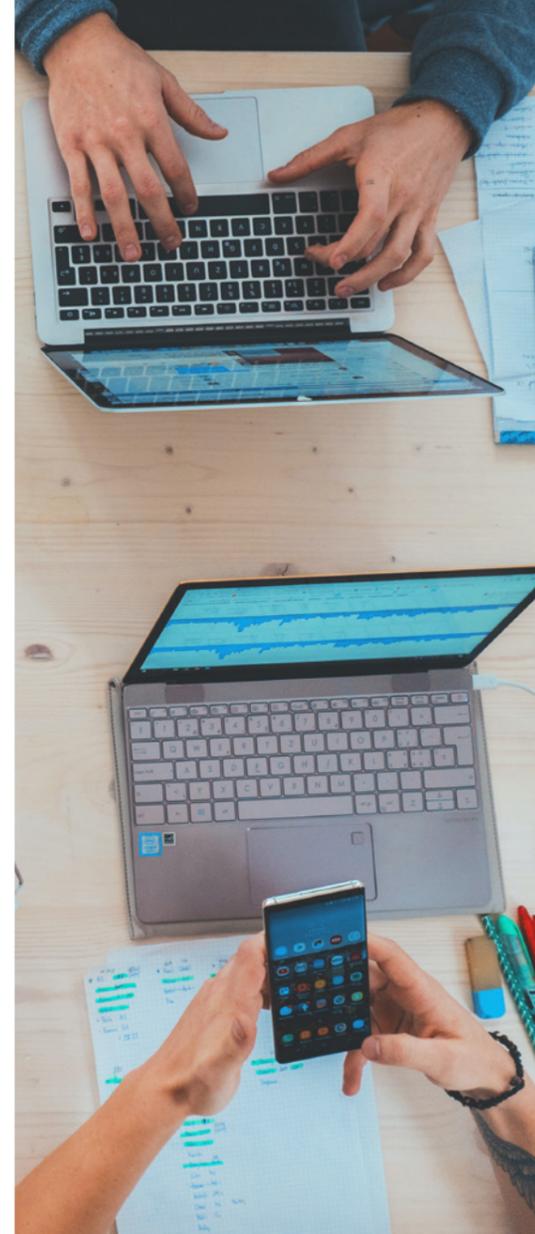
Possono aprire opportunità per offrire supporto ad amici e familiari che potrebbero riscontrare un problema particolare. Dall'altra parte per alcuni giovani, può essere un luogo in cui possono cercare sostegno se stanno attraversando qualcosa di cui non possono parlare con chi gli è vicino.



2.1 Rischi e pericoli per i giovani nell'utilizzo dei social media:

Potenziati pericoli a cui possono essere esposti giovani e adulti durante l'utilizzo di vari canali di social media.

- Esposizione a contenuti inappropriati, sconvolgenti o a temi per adulti
- Adolescenti che agiscono secondo un giudizio discutibile
- Cyberbullismo
- Sconosciuti
- Erosione della privacy personale
- Mancanza di sonno
- Tempo perso
- Depressione, ansia, idee suicide
- Abilità sociali sottosviluppate
- Bassa tolleranza alla frustrazione



3. Benefici della diversità

Spazio alle domande

- Qual è il tuo Social Media preferito?
- Per quanto tempo usi i Social Media durante il giorno?
- Ti senti dipendente da loro?
- Ti senti più felice se ricevi tanti like e commenti?
- Conosci la definizione di "boomer"?
- Pensi che i benefici superino i rischi?
- Accetteresti di andare alle Maldive per un mese senza usare Social Media?

3.1 Comprendere la diversità e l'inclusione!

Una delle maggiori difficoltà nelle discussioni intorno alla diversità è la sua stessa definizione.

Essenzialmente, diversità significa abbracciare le differenze tra le persone rispetto all'età, etnia, genere, capacità fisiche e mentali, religione, livello di istruzione, lavoro, personalità e altre differenze umane. Ma c'è anche il paradosso della diversità:

- Ognuno di noi è unico e come nessun altro;
- Ognuno di noi è come alcune persone e diverso da altri;
- Ognuno di noi è come tutte le altre persone.

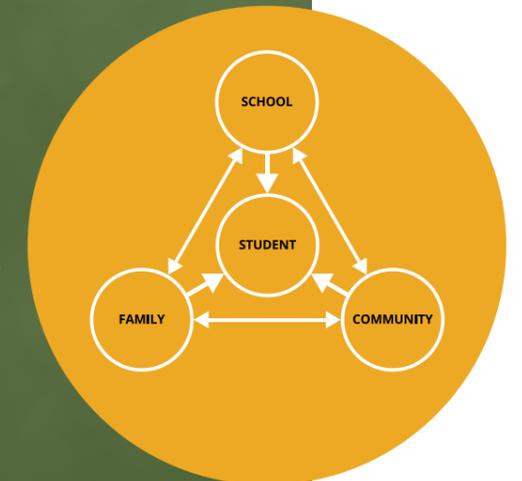
L'UNESCO promuove la "diversità feconda delle culture" sin dalla creazione della sua Costituzione in 1945. Il suo mandato è stato riaffermato nel 2001 con la "Dichiarazione universale sulla diversità culturale".

- La diversità culturale è dichiarata "necessaria per l'uomo come la biodiversità lo è per la natura" (articolo 1);
- Questo principio va inteso non solo in termini di crescita economica, ma anche come mezzo per raggiungere un'esistenza intellettuale, emotiva, morale e spirituale più soddisfacente (articolo 3);
- Implica anche un impegno per i Diritti Umani e la Libertà Fondamentale, in particolare quelli dei Popoli Indigeni. (Articolo 4).



Strategie di successo per l'integrazione educativa richiedono cambiamenti nella mentalità, negli atteggiamenti e nel comportamento sia degli immigrati che delle comunità di accoglienza.

- **Costruire forti relazioni famiglia-scuola attraverso incontri regolari;**
- **Mappare i profili culturali degli studenti e valutarne i bisogni;**
- **Coinvolgere i migranti nel sistema scolastico;**
- **Introdurre una strategia interculturale;**
- **Non lasciare nessuno solo!!**



<https://schoolsequella.det.nsw.edu.au/file/e439885d-a9f4-41d4-aa60-3a0bf317cb1c/1/Opening-the-school-gate.pdf>

3.2 Come iniziare con i propri studenti

3.2.1

Utilizzare i fumetti per promuovere la tolleranza e la comprensione

3.2.2

Rafforzare i tuoi sforzi con gli strumenti digitali (Slido, Mentimeter)

3.2.3

Posso giocare, quindi posso partecipare (Actionbound)

3.2.1 Perché i fumetti?

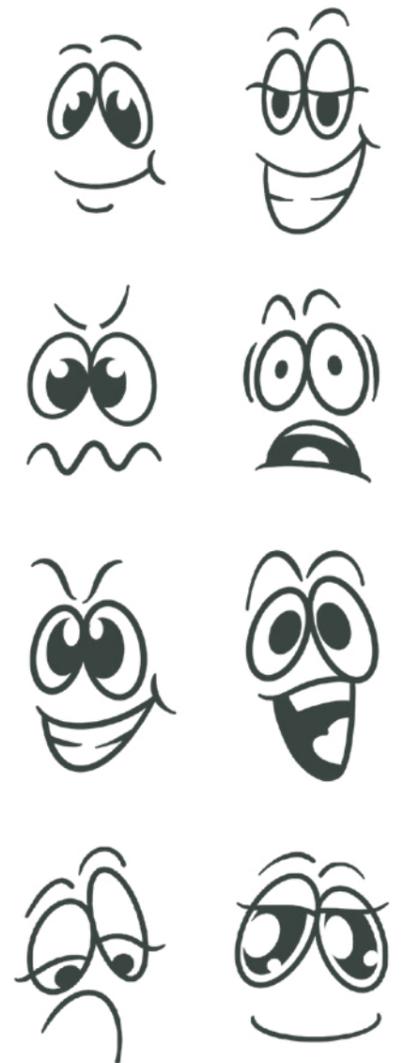
Il ruolo dei fumetti come strumento di inclusione

Tutti possono disegnare!
Tutti possono creare personaggi animati Applicazioni di cartoni animati in Educazione
L'obiettivo dell'educazione è far sì che gli studenti CAPISCANO e RICORDINO...
Abilità di base del disegno per i cartoni animati!
Il talento è necessario?
Creatività e abilità
Siamo tutti creativi...
Tutti possiamo sviluppare le competenze...

I fumetti possono essere utilizzati per

Logo per la classe/progetto
Mascotte per la classe
Murales
Inviti, poster
Materiale didattico
Attirare l'attenzione (Stranezza - Sorpresa)
Positività (personaggi felici, umorismo)
Memorabile
Storytelling - Sequenza Ritmo
CONNESSIONE EMOTIVA!
(Perché i bambini chiedono oggetti con i loro personaggi preferiti?)

Abilità di base del disegno per i cartoni animati!
Il talento è necessario?
Creatività e abilità..
Siamo tutti creativi...
Tutti possiamo sviluppare le competenze...



3.2.2 Classi virtuali, Incontri

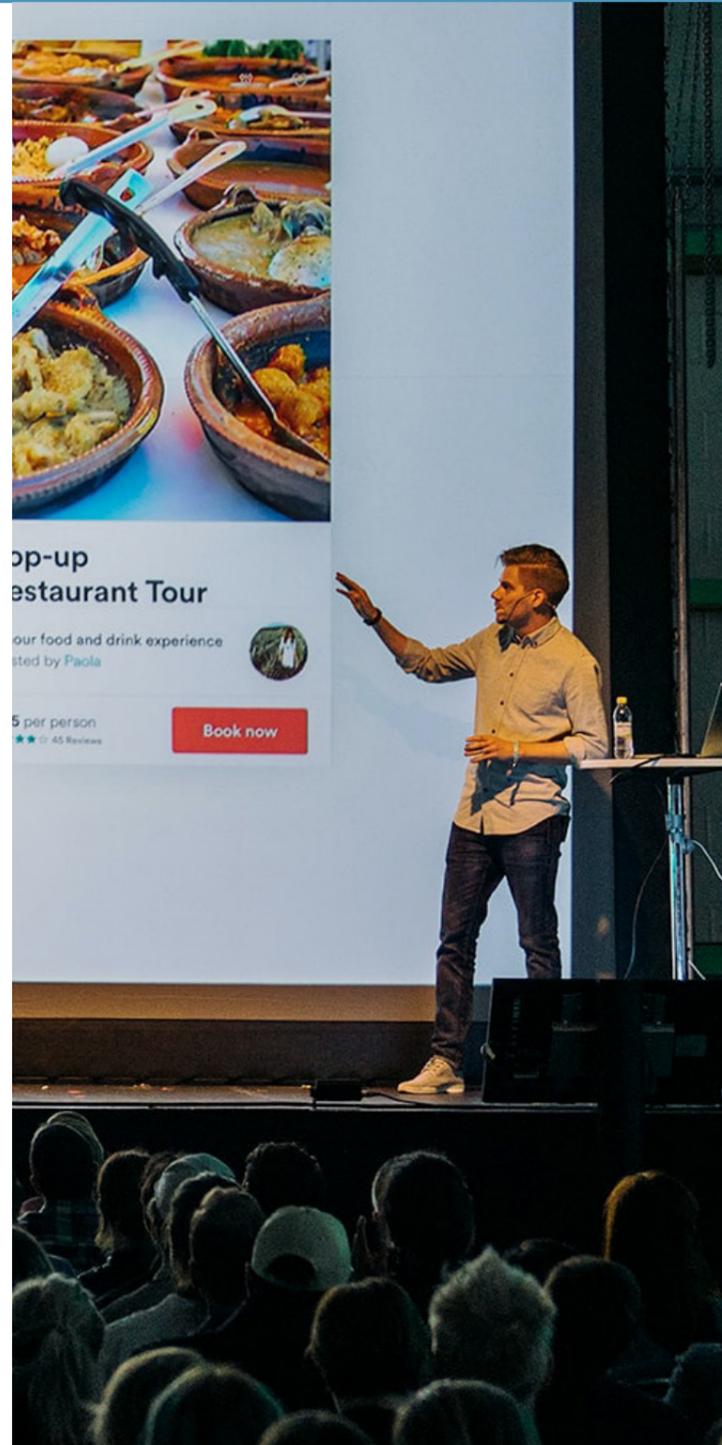
Come usare SLIDO

<https://youtu.be/aDqWA7E-uYE>

- Dai voce ai tuoi studenti.....SLIDO!
- Rendi la tua prossima lezione più interattiva!
- Organizza sessioni di domande e risposte migliori

Consenti ai tuoi studenti di porre domande da qualsiasi dispositivo e votare quelli che gli piacciono di più.

- Slido è basato sul Web, quindi non è necessario scaricare nulla.
- Compatibile con gli strumenti che già utilizzi, funziona perfettamente insieme a PowerPoint, presentazioni di Presentazioni Google, Webex, video live o app per eventi.
- Riunioni partecipative;
- Creare una conversazione bidirezionale;
- Discussioni di gruppo;
- Coinvolgere il pubblico nel discorso e lasciare i relatori a rispondere alle loro domande;
- Riunioni a distanza;
- Consenti a tutti di partecipare a prescindere della loro posizione;
- Formazione;
- Verificare la comprensione dei tuoi contenuti e organizza workshop più coinvolgenti;
- Controllare il coinvolgimento del team durante i kick-off o le riunioni finali.



ActionBound

Crea avventure interattive con il tuo smartphone

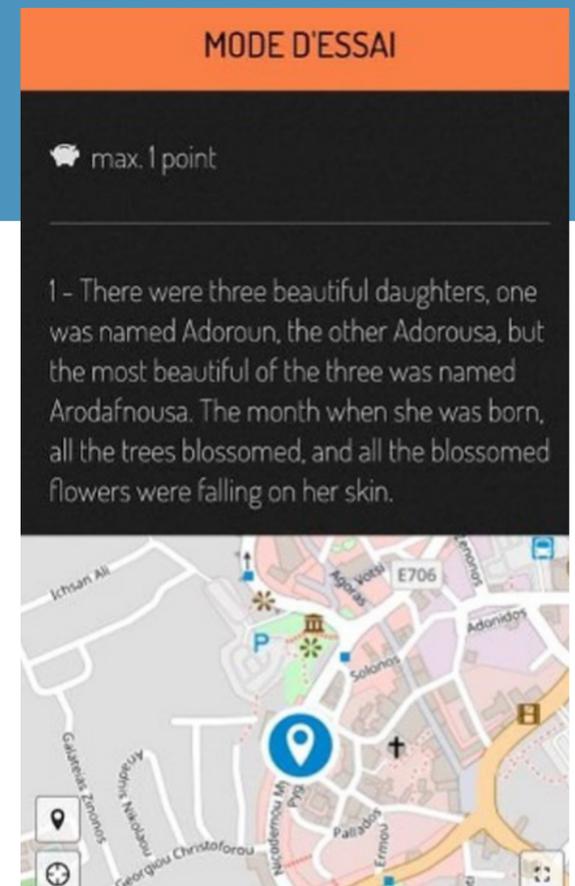
Gioca e Impara

ActionBound è un'applicazione che permette di creare e giocare a cacce al tesoro digitali

- Può essere utilizzato per tour della città, visite archeologiche... in modo interattivo
- I contenuti vengono precaricati, quindi non è necessaria una connessione a Internet
- Gratuito per uso personale

Tour della città - Arodafnosa

Un gioco per scoprire la storia di Arodafnosa, passeggiare nella città di Paphos e scoprire alcuni luoghi importanti.



Primo passo: Crea il gioco

Quando fai clic sul pulsante "+", hai accesso a molte attività. Per fare il city tour, utilizzare la funzione "Trova spot"

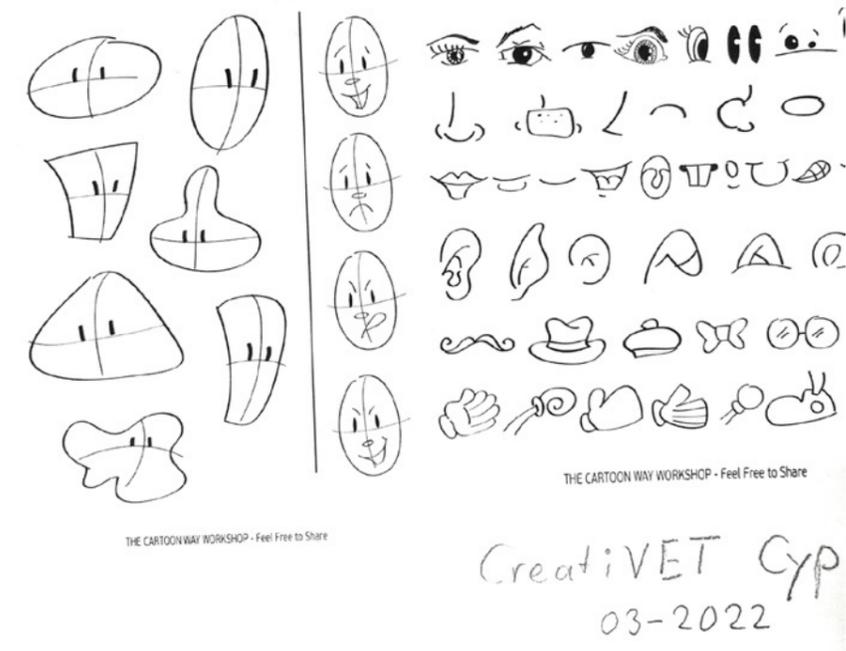
2° passaggio: Programmare il gioco

Inserisci una descrizione e inserisci le coordinate GPS. Quindi poi scegli se vuoi una mappa o un GPS direzionale;

3° passaggio: Divertiti

Scansiona il codice fornito da Actionbound sull'applicazione e gioca.

3.2.3 Comunicazione visiva per un'educazione inclusiva



Fumetti come linguaggio internazionale nell'educazione

L'industria della pubblicità dà molti esempi in cui la comunicazione visiva ha un grande impatto durante i nostri processi di apprendimento. Le immagini trasmettono messaggi diretti, sono più veloci ed efficaci di centinaia di parole.

Segnaliamo che durante le esperienze di comunicazione il pubblico crea un contatto emozionale con personaggi immaginari come le mascotte.

Allo stesso modo, i personaggi costruiscono fiducia nella classe dove le associazioni emozionali positive con un personaggio portano gli studenti ad aprirsi di più in nuove esperienze di apprendimento.

Lo storytelling crea curiosità, mistero e dirige gli studenti a nuove scoperte nell'apprendimento.

Attraverso la combinazione tra lo storytelling con fumetti con il materiale educativo,

il processo di apprendimento diventa un'esperienza memorabile e divertente.

L'apprendimento può essere diviso in due processi :

A) comprendere le informazioni;

B) ricordare le informazioni.

I fumetti possono aiutarci a raggiungere queste 2 fasi in poco tempo.

Facendo disegni durante la

spiegazione di argomenti, gli studenti possono capire meglio in un modo più semplice. Quindi visualizzando le informazioni come immagini possono ricordare il messaggio

(associazione: immagine + informazioni)

e attraverso la ripetizione potranno assorbire e ricordare le nuove informazioni.



Attraverso il disegno di fumetti durante l'insegnamento, gli educatori possono aiutare gli studenti a capire meglio soprattutto quando ci sono barriere linguistiche, difficoltà di apprendimento o quando gli studenti vanno attraverso traumi psicologici o affrontano altri disturbi.

I fumetti sono divertenti e possono aiutare gli studenti ad aprirsi ed esprimere loro stessi.

Gli studenti seguono passo dopo passo le linee guida del loro insegnante per disegnare un personaggio e descrivendo il processo in modo creativo.

Per la descrizione del contenuto, gli insegnanti possono utilizzare i materiali di apprendimento attraverso lo storytelling.

Gli studenti possono facilmente fare le associazioni e quando ne hanno bisogno di ricordare punti diversi, possono facilmente farlo.

Con lo storytelling è bene essere divertenti, inaspettati ed esagerati per essere ricordati.

La tecnica si basa sul "sistema visuale di collegamento". Per maggiori informazioni leggere il volume di Buzan di Tony "Il libro della memoria" - pubblicazioni BBC.

I disegni devono essere semplici e chiari. Devono essere creati rapidamente ed essere in sequenza. La cosa più importante è che il processo sia divertente tanto per gli educatori come per gli studenti.



4. Museo - Un giorno di attività di apprendimento culturale



4.1 Creatività nell'educazione Workshop nel museo archeologico di Paphos

Gli educatori hanno bisogno di:

- trovare metodi innovativi per aiutare gli studenti a esplorare e imparare dalle loro esperienze personali in un ambiente dato;
- dividere i partecipanti in 3-4 gruppi per creare un percorso di apprendimento nel museo archeologico di Paphos.

Punti da considerare:

Per fornire un'attività efficace: Storytelling, esplorazione di sé, creatività, mistero, creazione di interesse e uso della tecnologia;

Humor, divertimento, lavoro di squadra, comprensione della diversità, inclusione, rispetto del patrimonio culturale internazionale, comprensione dell'interculturalità, ecc.

Gli educatori provvedono:

- Titolo dell'attività e obiettivi formativi
- Materiali/strumenti necessari
- Processo di preparazione (per gli educatori)
- Target group (età degli studenti)
- Durata dell'attività e numero di studenti
- Descrizione delle attività e dei risultati
- Rapida attività di valutazione degli studenti
- Tutte le attività si troveranno sul sito.

Tutto sull'apprendimento

Ci sono diversi tipi di studenti. Di seguito lo scenario di un possibile percorso di apprendimento in un museo.

Obiettivi formativi

Far ricordare ai partecipanti le informazioni essenziali apprese al museo

Far sì che gli studenti comunichino per scambiarsi le informazioni sul quiz

Materiali/Strumenti

- Scenario di apprendimento
- PC
- Proiettore
- Lavagna
- Smartphone/Tablet dei partecipanti

Processo preparativo

Create il test Kahoot (o altro quiz) selezionando le informazioni chiave del museo;

Stabilire le risposte corrette

Preparare un questionario per il feedback (😊 😐 😞)

Personaggi principali:

Alina come Demetra
Carmen come Artemide
Anca come Afrodite
Sergio come Dioniso

Gli educatori diventano studenti



Diritto d'autore
CreatiVET © 2021

In tutte le pubblicazioni, l'editore si impegna a rispettare i diritti d'autore su grafica, fotografie, documenti audio, sequenze video e testi ecc. utilizzati, si impegna a utilizzare grafici, fotografie, documenti audio, sequenze video e testi ecc. che sono stati preparati da noi stessi. Tutti i marchi e nomi di marchi citati nel sito web e tutti i marchi e nomi di marchi citati che possono essere proprietà intellettuale di terzi sono incondizionatamente soggetti alle disposizioni contenute nella normativa di riferimento in materia di marchi e altri segni correlati. La semplice menzione di un marchio o di un marchio non implica che tale marchio o marchio non sia protetto da diritti di terzi.

Licenza CC

Alcuni materiali, indicati nella legge sul diritto d'autore come "opere", sono pubblicati sotto una Licenza Creative Commons (tipo di licenza: Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0)) e possono essere utilizzati da terzi purché siano rispettate le condizioni di licenza. Tutti i materiali pubblicati secondo i termini di una licenza CC sono chiaramente identificati come tali.

© Questo articolo è stato pubblicato da creativet.eu/ sotto una licenza Creative Commons. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.bibb.de.

link alla Licenza Creative Commons a cui si fa riferimento:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.it>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>



CreatiVET

creativet.eu