

Brand New Inclusion vola in Grecia!



Nelle due giornate del 13 e 14 Giugno il **partenariato di Brand New Inclusion**, progetto Erasmus+ sotto l'azione KA2 Partenariati Strategici di Cooperazione, **si è incontrato a Katerini in Grecia, ospitato da Platon M.e.p.e.**, scuola innovativa a vocazione STEAM che offre percorsi di istruzione e formazione dall'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado.



In questa cornice ha avuto luogo il secondo Transnational Project Meeting: siamo ormai nella seconda metà di sviluppo del progetto e gli output intellettuali prendono sempre più forma, le relazioni tra i partner si stabilizzano e gli spazi di confronto divengono sempre più produttivi, poiché aumenta la consapevolezza degli obiettivi del progetto.

Il meeting ha occupato circa due giornate di lavori e ha visto una scansione che ripercorre la numerazione dei risultati di progetto.

Dopo il benvenuto del partner ospitante e una nostra breve introduzione come capofila del partenariato, **l'Università di Bologna ha condiviso gli esiti** delle interviste qualitative condotte nei mesi precedenti a un gruppo di docenti ed esperti di didattica innovativa mediata dalle tecnologie appartenenti alle organizzazioni partner (12 interviste in totale). Queste interviste sono state occasione di approfondimento e arricchimento della mappatura quantitativa ottenuta come risultato della somministrazione dei questionari sulle Open Solutions e la participatory culture nelle scuole superiori europee.



Durante la restituzione si è a lungo dibattuto di temi come la “conversione dell’apprendimento” post-pandemia, mutuando l’asse metaforico dal campo semantico delle tecnologie, la personalizzazione degli apprendimenti, la necessità di differenziare la formazione dei docenti su base disciplinare, l’impatto che nuove pratiche come l’utilizzo di Wikipedia e di ChatGPT ha sul fare didattico, la facilità di utilizzo ed efficacia delle Open Solutions e ancora tanto altro che verrà racchiuso nella ricerca finale grazie al lavoro dei ricercatori del dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell’Università di Bologna.

Il secondo focus della mattinata del primo giorno è stato dedicato al secondo output intellettuale, ossia lo **STEAM-KIT realizzato da UC Leuven** e oggetto di sperimentazione didattica da parte delle scuole partner sempre nei mesi antecedenti l’incontro di Giugno.



Anche in questo caso i feedback sono stati molto positivi e la scelta di utilizzare uno strumento digitale di interazione da parte della ricercatrice che ha condotto l'intervento, ha permesso una partecipazione ampia e diffusa al confronto. Ogni partner ha contribuito portando il proprio pezzetto di esperienza autentica, sviluppata in classe e tale contributo è stato poi accompagnato da una restituzione in dettaglio dei risultati preliminari collezionati attraverso i questionari di monitoraggio che UC Leuven ha predisposto al fine di misurare l'efficacia delle sperimentazione didattica.

In termini di numeri sono stati raggiunti 101 studentesse e studenti e 11 insegnanti all'interno della sperimentazione.

L'utilizzo di OERs e di strumenti digitali ad accesso aperto all'interno delle Learning Units è stato analizzato anche dalla prospettiva delle competenze acquisite da parte di studentesse e studenti come ad esempio: pensiero computazionale, pensiero creativo, pensiero critico, competenze di comunicazione e tutte le altre competenze rientranti nelle cosiddette 21st century skills. Avremo modo di guardare nel dettaglio i risultati una volta che lo STEAM-KIT sarà pronto.

Ancora un po' di pazienza.

Abbiamo chiuso infine la prima giornata con una **discussione pomeridiana sui materiali creati dai partner che andranno a comporre il MOOC Open Solutions for lifelong learning.**

Archilabò, coordinatore dell'output, ha fornito alcune indicazioni valide per tutti i partner in relazione alle caratteristiche formali dei contenuti sviluppati, ponendo l'attenzione sulla dimensione dell'accessibilità e dell'omogeneità dei materiali.

Si è poi scesi nel dettaglio delle singole lezioni e proposto dei suggerimenti per uniformarle allo stile prescelto. L'obiettivo è quello di valorizzare il più possibile la ricchezza e la varietà dei contenuti che i/le docenti delle scuole partner stanno mettendo a disposizione. **Ne citiamo alcuni solo a titolo esemplificativo: dalla creazione di Escape Room all'utilizzo di strumenti digitali per la valutazione, anche in un'ottica di inclusività. Dalle metodologie per la progettazione universale per l'apprendimento alla cooperazione tra docenti e tra scuole, dall'autovalutazione delle competenze digitali alla facilitazione dell'insegnamento delle discipline STEAM.**

Tutti questi contenuti saranno a breve disponibili nelle diverse lingue del partenariato e saranno utilissimi per tutte le altre scuole che pur non avendo preso parte al progetto vogliono investire sulla

formazione permanente dei propri docenti, avendo a disposizione pillole formative veloci e immediatamente spendibili a livello didattico.

Il secondo giorno è stato un vero e proprio momento di coworking operativo e organizzativo in cui i partner hanno lavorato sugli aspetti amministrativi e sulle attività di monitoraggio e valutazione. Un momento specifico è stato dedicato ai canali di disseminazione e ad un avvio di organizzazione degli **eventi moltiplicatori**: 7 eventi che verranno realizzati in tutti i paesi partner dove **i risultati di progetto verranno lanciati e messi a disposizione di stakeholder e di tutte/i coloro che hanno a cuore l'Educazione Aperta e l'inclusione di studentesse e studenti.**



Seguiteci per tutti gli aggiornamenti!
Il Team di Archilabò