

Laboratori d'innovazione per lo sviluppo delle competenze di insegnanti di pedagogia speciale e di persone con bisogni educativi speciali

numero progetto: 2014-1-PL01-KA202-003428

## SCENARIO

### Informazioni base

<b>Istituzione</b>	CEIPES – Centro Internazionale Per la Promozione dell'Educazione e lo Sviluppo
<b>Date</b>	
<b>Target group</b>	Persone dal background migratorio
<b>No. di partecipanti</b>	12
<b>Come il target group è connesso con il gruppo di persone dai bisogni educative speciali/ con disabilità?</b>	Questo gruppo è compost da persone dal background migratorio (di 1° e 2° generazione). Nel sistema educativo italiano questo gruppo target è incluso tra quelli dai bisogni educativi speciali.
<b>Breve spiegazione del perché tale gruppo userà lo scenario e quali benefici ci aspettiamo di avere dall'utilizzo dell'i-Lab.</b>	I migranti possono usare lo scenario per la condivisione di esperienze e bidogni educativi speciali e sentirsi più integrati con la cultura e il sistema educatvo locali. Possono condividere le buone pratiche e le loro esperienze, visto che ciascuno ha un background differente e differenti storie, personalità, studi, ecc.

### Una breve presentazione dell'i-Lab.

<b>Cos'è l'i-lab?</b>	<p>L'I-Lab è un metodo che riflette la sinergia di una moltitudine di componenti: un design speciale dell'ambiente, delle attività che stimolano la creatività, un equipaggiamento di materiale informatico appropriato e la l'utilizzo del software Virtual Brainstorming (VBS).</p> <p>L'I-Lab prende in considerazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un ambiente stimolante per l'apprendimento</li> <li>- Un posto unico dove un gruppo di persone può incontrarsi per esplorare e sviluppare il modo condiviso di pensare. È caratterizzato da un inusuale design che caratterizza la stanza e la presenza dei strumenti multimediali;</li> <li>- Tecnologia: il laboratorio è dotato di appropriati computer con un software chiamato Virtual Brainstorm (VBS);</li> <li>- tecniche di moderazione: tecniche sociali per stimolare la creatività, la motivazione e le dinamiche di gruppo.</li> </ul> <p>La combinazione di queste ultime tre componenti incoraggia le persone a:</p>
-----------------------	---

	<p>lavorare effettivamente, scoprire e sviluppare abilità di pensiero, partecipare alle attività proposte.</p>
<p><b>Descrizione e caratteristiche dell'i-Lab</b></p>	<p>Il laboratorio di innovazione è un luogo in cui si distinguono due zone: la zona di relax e la zona di lavoro. Entrambe le parti sono strettamente legate con un facile accesso l'uno dall'altro. L'apparecchiatura insolita nella stanza gioca un ruolo fondamentale nella zona di relazione e di lavoro, fornendo stimolo e comfort per gli utenti di i-Lab. Nella zona del rilassamento si può condurre una parte del workshop dedicato allo sviluppo del pensiero creativo.</p> <p>La zona di lavoro offre possibilità per il Virtual Brainstorming. Sia i colori che il design creano un'aura particolare e mirano a stimolare la creatività. Tutta la stanza è progettata sulla base di figure immaginarie, per sviluppare ulteriormente il processo di pensiero.</p>
<p><b>Cos'è il software VBS e perché è così importante</b></p>	<p>Il software Virtual Brainstorming (VBS) è un esempio di adattamento del metodo del brainstorming, volto allo sviluppo di un pensiero creativo di gruppo, ad un'applicazione web. È parte integrante dell'i-Lab. Il quale supporta tecnicamente il processo di brainstorming (raccolta di idee, valutazione, rapporto di sintensi).</p> <p>Il brainstorming messo nel sistema informatico offre l'opportunità di organizzare il processo di apprendimento più efficacemente che si manifesta in un'acquisizione più efficace e nella gestione delle idee. Questo elimina la difficoltà di un brainstorming tradizionale. Il software è accessibile alle persone con disabilità visive.</p>

**Scenario:**

<p><b>Scenario No.</b></p>	<p>IT-003</p>
<p><b>Titolo Scenario</b></p>	<p>InclusILAB</p>
<p><b>Area</b></p>	<p>Tutorial student con difficoltà</p>
<p><b>Descrizione dello scenario:</b></p>	<p>Attraverso questo scenario, persone dal background migratorio possono condividere le loro esperienze educative, problemi e sfide quotidiane. Loro possono avanzare nuove idee alle organizzazioni educative (come il Ceipes) circa il percorso educativo migliore per loro.</p> <p>Possono altresì condividere problemi in comune e trovare soluzioni condivise, attraverso l'uso dell'anonimato nel processo di Brain Storming attraverso l'VBS.</p> <p>Insieme troveranno soluzioni condivise e strategie per aumentare la qualità delle attività inclusive intraprese dalle principali istituzioni e organizzazioni educative.</p> <p>I partecipanti si incontreranno, svolgeranno alcune attività di ice-breaking, affronteranno il tema e inizieranno il brainstorming utilizzando il VBS.</p>

**Didactic process:**

<b>Obiettivi</b>	<p>Aumentare il know-how e le competenze delle ONG che lavorano nell'inclusione</p> <p>Aumentare la familiarità delle persone migranti con il sistema educativo locale.</p> <p>Promuovere una condivisione di esperienze e di supporto reciproco tra le persone dai bisogni speciali simili.</p> <p>Aumentare la conoscenza e consapevolezza sui bisogni degli studenti e dei giovani dal background migratorio.</p> <p>Aumentare le competenze dei giovani dal contesto migratorio al fine di cooperare e proporre nuove idee.</p>
<b>Una breve descrizione del processo didattico</b>	<p>--Ice Breaking e attività di conoscenza reciproca</p> <p>-Sessione di VBS</p> <p>Le idee affini vengono raggruppate in 3 categorie</p> <p>-Discussione sulle 3 categorie di idee prescelte</p> <p>- Discussione finale in plenaria</p> <p>- Valutazione finale</p>
<b>Metodo</b>	<p>Attività di conoscenza reciproca.</p> <p>Ice-breaking: Alfabeto</p> <p>Virtual Brain Storming</p> <p>Discussione di gruppo</p> <p>Discussione conclusive in plenaria</p>
<b>Funzioni dei metodi didattici</b>	<p>I metodi didattici usati combinano l'uso di approcci formali (discussion in plenaria) e non formali (ice-breaking). Ciò è stato fatto al fine di creare un approccio olistico di comprensione dell'i-Lab.</p>

**Metodi e materiale usato durante la realizzazione dello scenario**

<b>Icebreaking (titolo, breve descrizione, link)</b>	<p><b>Alfabeto</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Si scrive una lettera dell'alfabeto, dalla A alla Z nella parte sinistra di una flipchart, una sotto l'altra.</li> <li>2. Si chiede ai partecipanti di scrivere la stessa cosa in un foglio di carta</li> <li>3. Scegli una frase o due (che ha 26 parole) da un testo qualsiasi, e accanto a ogni lettera dell'alfabeto inserirne una seconda tratta dal testo prescelto.</li> <li>4. Spiegare che le due lettere per riga possono essere le iniziali di un personaggio celebre, in vita o morto. I partecipanti hanno 5 minuti per scegliere il maggior numero di persone possibile.</li> <li>5. Dar loro di tempo di fare ciò e dopo chiedergli di scambiare la loro lista con quella di qualcun altro. Il loro partner valuterà se il nome inserito nella lista è effettivamente quello di una persona famosa o meno. Se è così, chi</li> </ol>
--	---

	<p>li ha scritti si aggiudica un punto. In caso contrario, questi devono convincerli della giustezza della loro scelta. Se sono d'accordo, allora si aggiudicano i punti. Se così non è non si aggiudicano nulla. Si danno a entrambi 5 minuti per poter guardare alla lista di ciascuno.</p> <p>6. Andare tra le persone riunite in gruppo e prendere nota del punteggio di ciascuno.</p> <p>7) Dividere il gruppo in sottogruppi (6 massimo) e chiedere a ciascuno di ripetere l'operazione. Dare loro 5 minuti e un foglio di flipchart per preparare le liste.</p>
<b>Materiale</b>	Il material utilizzato è consistito prevalentemente in computers, flipcharts, matite e pennarelli.
Altre tecniche utilizzate (titolo, breve descrizione, link e raccomandazioni)	Il brainstorming è stato il principale metodo utilizzato, applicato sia on-line che con le flipcharts. Queste sono state usate come supporto "fisico" alla piattaforma on-line e usate per sviluppare idee e per strutturare le conclusioni alla fine del meeting.

#### **Benefici per I partecipanti**

<b>Come lavorare con gli individui (breve descrizione)</b>	<p>Ogni partecipante dovrebbe essere nelle condizioni di condividere e parlare con gli altri. Il facilitatore dovrebbe creare un ambiente paritario e di fiducia. Ogni partecipante dovrebbe partecipare alle attività di ice-breaking e di conoscenza reciproca.</p> <p>Ogni partecipante dovrebbe essere in grado di usare il VBS, sotto il coordinamento di un facilitatore.</p>
<b>Come lavorare con un gruppo (breve descrizione)</b>	Il gruppo dovrebbe rappresentare un ambiente di fiducia per ogni partecipante, così che ciascuno si senta libero di condividere le proprie esperienze. Il gruppo dovrebbe anche essere un ambiente dove le necessità e i problemi possano essere espressi liberamente.

#### **Gli Output**

<b>Obiettivi raggiunti</b>	I documenti di lavoro sono i rapporti prodotti dopo il seminario.
----------------------------	---

**The scenario is the result of the project:**

***Innovation Laboratories in the Development of Competences of Special Pedagogy Teachers and People with Special Educational Needs***

Project implement in "Erasmus +" program  
 Action KA2 – Cooperation for Innovation and the exchange of good practices  
 Strategic Partnership for vocational and education training  
 Project No: 2014-1-PL01-KA202-003428

**The European Commission and Polish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.**