

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 di base

Organizzazione	CEIPES – Centro Internazionale Per la Promozione dell’Educazione e lo Sviluppo
Gruppo target	Youth worker con gruppi svantaggiati
N. dei partecipanti	10
In che modo il gruppo target è connesso al gruppo di persone con bisogni speciali di apprendimento/ con disabilità	<p>Lavorare con persone con minori opportunità è uno dei più importanti obiettivi degli youth worker, specialmente per coloro che lavorano nell’ambito delle priorità della strategia europea 2020 per lo youth work.</p> <p>Questo gruppo può essere composto dagli youth workers che lavorano con gruppi svantaggiati all’interno delle organizzazioni. Ciascuno di loro possiede un background diverso ed impiega pratiche diverse nell’ambito del proprio lavoro quotidiano.</p>
Breve spiegazione delle motivazioni per le quali questo tipo di gruppo dovrebbe impiegare lo scenario e dei benefici che derivano dall’impiego di I-Lab.	<p>Gli youth worker possono impiegare lo scenario con differenti stakeholder incrementando la qualità del proprio lavoro all’interno delle proprie organizzazioni al fine di ottenere maggiore impatto sui loro gruppi target. Attraverso le attività di testing della metodologia Scrum, sarà possibile condividere le buone pratiche e trovare soluzioni a problemi comuni.</p>

Una breve presentazione di I-Lab

Cos’è I-lab?	<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"> - Un ambiente stimolante per l’apprendimento - 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; - Tecnologia: il laboratorio è dotato di appropriati computer con un
---------------------	--

	<p>software chiamato Virtual Brainstorm (VBS);</p> <p>- tecniche di moderazione: tecniche sociali per stimolare la creatività, la motivazione e le dinamiche di gruppo.</p> <p>La combinazione di queste ultime tre componenti incoraggia le persone a: lavorare effettivamente, scoprire e sviluppare abilità di pensiero, partecipare alle attività proposte.</p>
<p>Descrizione e caratteristiche di I-Lab</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>Cos'è il Software VBS e perchè è così importante</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 sintesi).</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>Scenario N.</p>	<p>IT-004</p>
<p>Titolo dello Scenario</p>	<p>Scrum per tutti</p>
<p>Area di azione</p>	<p>Youth work con i gruppi svantaggiati</p>

Descrizione dello scenario:	<p>Attraverso questo scenario, gli Youth worker che lavorano con i gruppi svantaggiati e con le persone con minori opportunità possono sperimentare una nuova metodologia per migliorare il proprio lavoro.</p> <p>Scrum consiste in un processo di controllo e di gestione che riduce la complessità del lavoro per focalizzarsi sulla creazione di prodotti che rispondano alle necessità dei lavoratori. La gestione e la formazione dei team permettono di consegnare un prodotto di buona qualità dando la possibilità di comprendere i requisiti e le tecnologie ad esso collegati.</p> <p>I partecipanti familiarizzeranno con il metodo Scrum, che consiste di un framework semplice per la collaborazione efficace all'interno di un team.</p> <p>Mentre lavorano all'interno del team durante la sessione, i partecipanti condivideranno le loro pratiche riguardo alla loro esperienza sul campo, analizzando i punti di forza e di debolezza.</p> <p>Insieme discuteranno, sulle necessità di una organizzazione che lavora nell'ambito "youth" al fine di incrementarne la qualità del lavoro. Inoltre, comprenderanno come impiegare la metodologia Scrum.</p>
------------------------------------	--

Processo didattico:

Obiettivi	<p>Incrementare la qualità del lavoro dello youth worker con i gruppi svantaggiati</p> <p>Incrementare la conoscenza della metodologia Scrum e delle sue pratiche</p> <p>Scambio di buone pratiche nell'ambito dello youth work con i gruppi svantaggiati</p> <p>Elaborare strategie ed idee comuni per relazionarsi con questi gruppi target impiegando Scrum</p>
Breve descrizione del processo didattico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attività di ice-Breaking e di conoscenza 2. Sessione di utilizzo del software VBS 3. Selezione di due gruppi di idee dopo la votazione 4. Discussione sui due gruppi di idee selezionate 5. Discussione plenaria finale 6. Valutazione
Metodologia	<p>Attività di conoscenza → Utilizzo dell'educazione non formale</p> <p>Ice-breaking: Alfabeto</p> <p>Virtual Brain Storming (VBS)</p>
Funzioni della metodologia didattica	<p>L'utilizzo dell'educazione non formale per le attività di ice-breaking e di conoscenza è molto importante per realizzare un ambiente di apprendimento corretto caratterizzato da una relazione orizzontale tra i partecipanti.</p> <p>Il Virtual Brain Storming contribuisce ad evitare il diffondersi di sentimenti di frustrazione e di timidezza nel momento di condivisione</p>

	delle idee. Ciascuno può condividere un'idea o un commento in maniera anonima, senza la paura di essere giudicato o di suscitare reazioni negative.
--	---

Metodologia e materiali impiegati durante l'implementazione del progetto:

attività di ice-breaking (titolo, breve descrizione e link)	Alfabeto 1. Si scrive una lettera dell'alfabeto, dalla A alla Z nella parte sinistra di una flipchart, una sotto l'altra. 2. Si chiede ai partecipanti di scrivere la stessa cosa in un foglio di carta 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. 4. Spiegare che le due lettere per riga possono essere le iniziali di un personaggio celebre, in vita o morto. I partecipando hanno 5 minuti per scegliere il maggior numero di persone possibile. 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 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. 6. Andare tra le persone riunite in gruppo e prendere nota del punteggio di ciascuno. 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.
Materiali (cosa è necessario)	I principali materiali e strumenti da utilizzare sono: computer, flipcharts, penne ed evidenziatori
Altre tecniche (titolo, breve descrizione, link e suggerimenti)	Il brainstorming è stato il principale metodo impiegato sia attraverso la piattaforma online sia con il supporto delle flipchart. Quest'ultime sono state impiegate come supporto "fisico" alla piattaforma online e come fonte di sviluppo di idee per strutturare le conclusioni alla fine del meeting.

Benefici per I partecipanti

Come lavorare individualmente con le persone (breve descrizione)	Ciascun partecipante dovrebbe essere aperto alla condivisione ed al dialogo con gli altri. Il facilitatore dovrebbe creare un ambiente orizzontale e sicuro. Ogni partecipante dovrebbe partecipare sia alle attività di ice-breaking sia a quelle di conoscenza. Ciascun partecipante dovrebbe essere in grado di utilizzare VBS con l'aiuto dei moderatori.
---	--

Come lavorare in gruppo (breve descrizione)	<p>Fare in modo che il gruppo si senta a proprio agio. Il gruppo deve sentirsi parte di un ambiente sicuro e libero di esprimere le proprie opinioni. Tutti i partecipanti dovrebbero mantenere una relazione orizzontale tra di loro.</p> <p>Il facilitatore non dovrebbe guidare il gruppo come un insegnante ma dovrebbe incoraggiare la condivisione dei contenuti e delle esperienze. Lui/lei dovrebbe assicurarsi che nessuno si senta escluso e che il processo di condivisione segua il giusto percorso.</p>
--	--

Gli Output

Obiettivi raggiunti	<p>L'obiettivo di questo Scenario è quello di dare agli youth worker nuove idee per incrementare la qualità del proprio lavoro.</p> <p>La possibilità di impiegare la metodologia Scrum nelle loro attività educative è notevole, come mostrato da eduScrum (www.eduscrum.nl)</p> <p>Mostrare come I-lab ed il VBS aiutano le organizzazioni youth work a scoprire e comprendere come usare questa metodologia.</p>
Foglio di lavoro (se necessario)	<p>Un report deve essere prodotto a conclusione delle attività dello scenario.</p>

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.