

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

<b>Istituzione</b>	<b>CEIPES – Centro Internazionale Per la Promozione dell'Educazione e lo Sviluppo</b>
<b>Target group</b>	Project Managers nelle scuole e ONG
<b>No. di partecipanti</b>	15
<b>Come il target group è connesso con il gruppo di persone dai bisogni educativi speciali/ con disabilità?</b>	Questo gruppo è composto dallo staff member e dagli insegnanti che svolgono il ruolo di project managers per programmi Erasmus+. Ognuno di loro lavora, sviluppa e implementa progetti di inclusione con persone 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 partecipanti utilizzeranno lo scenario per condividere buone pratiche, idee e attività che possano essere implementate con progetti Erasmus+ con l'obiettivo di realizzare processi virtuosi di inclusione tra i target group dei partecipanti.

### 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: lavorare effettivamente, scoprire e sviluppare abilità di pensiero,</p>
-----------------------	---

	partecipare alle attività proposte.
<b>Descrizione e caratteristiche dell'i-Lab</b>	<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>
<b>Cos'è il software VBS e perché è così importante</b>	<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:**

<b>Scenario No.</b>	IT-005
<b>Titolo Scenario</b>	Aumentare la qualità dei progetti Erasmus+
<b>Area</b>	Project management nei campi dell'educazione e l'inclusione
<b>Descrizione dello scenario:</b>	<p>Attraverso questo scenario, i project manager delle organizzazioni che partecipano si scambieranno idee per l'efficacia dei loro progetti da implementare attraverso i programmi Erasmus +</p> <p>Le loro idee saranno discusse attraverso il software VBS e forniranno le basi per proposte progettuali a livello locale, nazionale e europeo.</p>

**Didactic process:**

<b>Obiettivi</b>	<p>Migliorare la qualità dei progetti per gruppi "svantaggiati"</p> <p>Migliorare e facilitare i processi di networking</p> <p>Scambiare buone pratiche nel campo dell'educazione con gruppi "svantaggiati".</p> <p>Sviluppare iniziative per il raggiungimento di importanti obiettivi didattici e</p>
------------------	---

	di inclusione.
<b>Una breve descrizione del processo didattico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ice Breaking e attività di conoscenza reciproca</li> <li>-Sessione di brainstorming VBS</li> <li>- Le idee affini vengono raggruppate in 3 categorie</li> <li>-Discussione sulle 3 categorie di idee prescelte</li> <li>- Discussione finale in plenaria</li> <li>- Valutazione finale</li> </ul>
<b>Metodo</b>	<p>Attività di conoscenza reciproca</p> <p>Attività di ice-breaking: Alfabeto</p> <p><i>Virtual Brain Storming</i></p>
<b>Funzioni dei metodi didattici</b>	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.

**Methods and material used during the implementation of 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 partecipando 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 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.</li> <li>6. Andare tra le persone riunite in gruppo e prendere nota del punteggio di ciascuno.</li> <li>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.</li> </ol>
<b>Materiale</b>	Il material utilizzato è consistito prevalentemente in computers, flipcharts, matite e pennarelli.

<b>Altre tecniche utilizzate (titolo, breve descrizione, link e raccomandazioni)</b>	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>	Lo scopo del seminario è quello di testare e condurre una discussione con il software i-Lab. La discussione è stata incentrata su come sviluppare buone idee progettuali per persone con disabilità negli ambienti scolastici e su come sviluppare efficaci percorsi educativi.
<b>Come lavorare con un gruppo (breve descrizione)</b>	<p>Il gruppo dovrebbe ricreare un ambiente di fiducia per ogni partecipante, così che ciascuno si senta libero/a di condividere le proprie esperienze. Il gruppo dovrebbe anche rappresentare un ambiente dove le necessità e i problemi possano essere espressi liberamente.</p> <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 poter prendere parte alle attività di ice-breaking e di conoscenza reciproca.</p>

#### **Gli Output**

<b>Obiettivi raggiunti</b>	I documenti di lavoro sono i rapporti prodotti dopo il seminario.
<b>Fogli di lavoro (se necessari)</b>	

**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.**